Deutschland € 16,95 Österreich € 18,90 Schweiz SFR 29,20
SONDERHEFT 1/2021

retro GAMER SPEZIAL





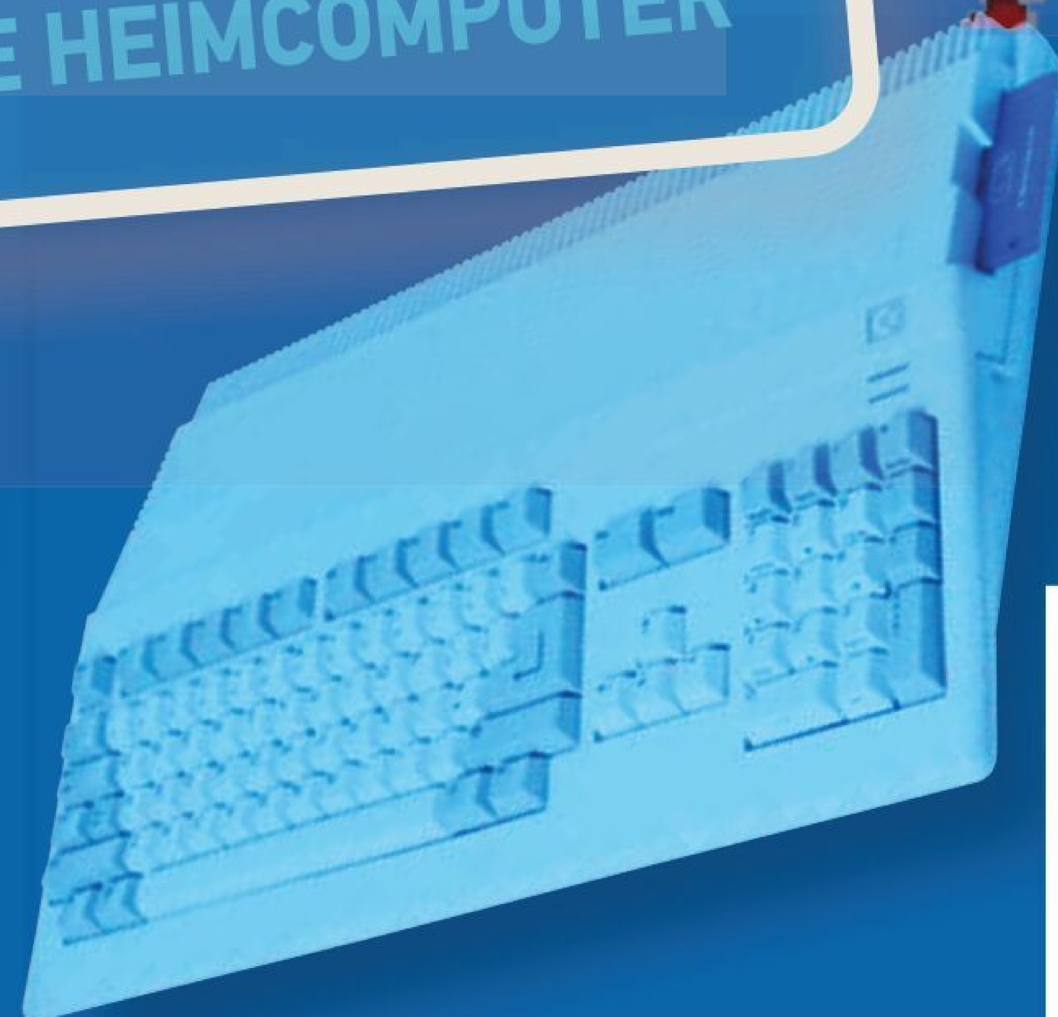

HOME COMPUTER SPIELE

DIE 10 WICHTIGSTEN SPIELEMASCHINEN DER 80ER

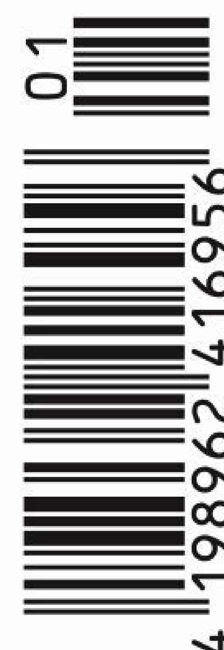
ÜBER 150 KLASSIKER-SPIELE VORGESTELLT

DEUTSCHE SPIELETESTER ÜBER IHRE HEIMCOMPUTER







IM HEFT Microprose Soccer • Silent Service • Rescue on Fractalus • Airborne Ranger • Oids • Die Siedler • Radar Rat Race • Rescue • Defender of the Crown • Mazogs • Summer Games • Bruce Lee • Star Raiders • Ultima III • Starquake • Stunt Car Racer • Maniac Mansion • Sabre Wulf • The Tail of Beta Lyrae • Bard's Tale • Football Manager • Miner 2049er • The Last Ninja • Bactron • Strykers Run • Podd • Jet Set Willy • Black Crystal • Dangerous Dave • Ranarama • Dungeon Master ... und über 100 weitere

retro*GAMER

WILLKOMMEN ZURÜCK IN DEN 80ERN!




Anatol Locker


Jörg Langer


Michael Hengst


Heinrich Lenhardt


Roland Austinat


Stephan Freundorfer

Wie beginnt man ein Sonderheft, das sich um die goldene Ära der Home-Computer-Spiele dreht? Am besten mit einer persönlichen Anekdote.

Heilbronn am Neckar, Anfang der 1980er Jahre: Während meine Eltern im „Horten" shoppen und sich später im inkludierten Restaurant von den Strapazen erholen, ist ihr Sohn kurz nach Betreten des Kaufhauses in Richtung Spielwarenabteilung verschwunden. Doch er interessiert sich nicht für **Carrera-Rennbahn** oder **Masters of the Universe**-Actionfiguren oder den **Playmobil-AT-AT** aus **Star Wars**: Direkt hinter den Spielwaren beginnt die Computerabteilung, und dort locken sie: die frühen Home-Computer.

Die Vorherrschaft ist noch längst nicht entschieden, und so steht Dragon 32 neben ZX81 neben VC 20 neben CPC 464 und so weiter. Und weil der mindestens 30 Jahre zählende, also steinalte Verkäufer selbst ein Freak ist, darf man den ganzen Nachmittag dort verbringen und sogar Original-Kassetten auspacken und abspielen. Fastloader sind noch nicht bekannt, deshalb dauert der Start eines Spiels mehrere Minuten. Als der kleine Jörg gerade auf das Hauptmenü von **Twin Kingdom Valley** wartet, tritt ein junger Mann mit seiner Freundin ans Gerät und tippt unkundig auf der Tastatur herum. Aber nur eine Sekunde lang: „Finger weg, er lädt noch!", schnauze ich ihn von schräg unten an. Er zögert, sie murmelt: „Komm, der wird sonst aggressiv!", und ich habe den Austellungs-Computer wieder für mich allein.

Im Rückblick ist die Heimcomputer-Schlacht eindeutig ausgegangen: Weltweit verkaufte der **Commodore 64** (inklusive kompatibler Nachfolgemodelle) mindestens 17 Millionen Einheiten, **Sinclair Spectrum, Amiga 500, Atari ST** und **Apple II** brachten es mit ihren jeweiligen Revisionen über die Jahre auf je etwa fünf Millionen. Viele andere Modelle blieben unter dieser Zahl, manche Exoten wie **Archimedes** oder **Oric-1** oder **Dragon 64** erreichten wohl nicht einmal die Viertelmillion. Diese „Loser" von damals stellen heute faszinierende Sammlerobjekte dar, werden aber auf den folgenden knapp 200 Seiten nur gestreift – wir hätten sonst zu wenig Platz für die verbreiteteren Rechner. Das traf auch den **TI-99/4A** zu – der zwar auf etwa drei Millionen verkaufte Stück kam, vor allem aber in den USA. In Europa fasste er nie so recht Fuß, brachte es in Deutschland ein einziges Mal auf 8 Prozent Marktanteil und wurde nur wenige Jahre nach Markteinführung für zuletzt 150 Mark verschleudert – ein Zehntel des Einstandspreises.

Dieses Sonderheft feiert vielmehr die zehn beliebtesten Home-Computer Deutschlands und Europas, alle aus den 80ern stammend, mit einer Lebenszeit meist bis in die 90er hinein: Volkscomputer **VC 20, Acorn BBC Micro, Sinclair ZX81, Commodore 64, Sinclair Spectrum, Apple II** (in Europa ein Exot, aber im Gegensatz zum TI-99 Geburtsort vieler Klassiker), **Atari 800 XL, Schneider CPC, Atari ST** und **Commodore Amiga**. Wir stellen jeweils das Gerät selbst mitsamt seinen Eigenheiten vor und berichten dann ausführlich über herausragende Spiele dafür. Dabei haben wir bevorzugt solche ausgewählt, die entweder zuerst oder sogar exklusiv auf dieser Plattform erschienen sind, oder die darauf ihre beste Version hatten.

Natürlich kommen auch unsere deutschen **Spielejournalisten-Veteranen** mit ihren persönlichen Erinnerungen zu Wort. Überhaupt: Die Mehrzahl der Artikel in diesem Heft wurde extra dafür geschrieben oder übersetzt, der Rest zumeist umfangreich überarbeitet oder zumindest gekürzt, um möglichst viel Inhalte auf den rund 200 Seiten unterzubringen. Danke insbesondere an den **Verein für Videospielkultur** in München und den Sammler **Michael Kunert** für die Bereitstellung etlicher Geräte! Ich bin sicher: Jeder Home-Computer-Besitzer von damals wird alte Lieblinge wiederfinden – und kann gleichzeitig einen Blick über den Tellerrand werfen. Zumal aus heutiger Perspektive die damals so schwerwiegenden Unterschiede zwischen den Plattformen verwischen. Was bleibt, ist die Retro-Nostalgie.

Viel Spaß beim Lesen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro GAMER SPEZIAL

HOME COMPUTER SPIELE

DIE 10 WICHTIGSTEN SPIELEMASCHINEN DER 80ER

ÜBER 150 KLASSIKER-SPIELE VORGESTELLT

DEUTSCHE SPIELETESTER ÜBER IHRE HEIMCOMPUTER

UNSERE HOME-COMPUTER

Ganz persönliche Erinnerungen der Retro-Gamer-Autoren dieser Ausgabe

Michael Hengst
006 Mit einem geliehenen VC 20 fing für Michael alles an

Jörg Langer
020 Neid auf den 800XL seines Freundes führte Jörg zum C64

Anatol Locker
054 Der Spielejournalist kaufte sich früh einen ZX81

Stephan Freundorfer
068 Wann und wieso Stephan seinem TI-99/4A untreu wurde

Winnie Forster
100 Der Speccy war für Winnie die Einstiegsdroge

Roland Austinat
122 Roland wurde vom Apple-II-Mitnutzer zum C64-User

Heinrich Lenhardt
152 Warum Heinrich den ST erst nach dem Amiga kaufte

008 COMMODORE VC 20
Wie aus dem VIC-20 der „Volkscomputer“ wurde

012 Zehn der Besten
Jelly Monsters, Omega Race, Pirate Cove Adventure, Matrix, Sword of Fargoal, Demon Attack, Key Quest, Laser Zone, Astro Nell, Game Theory

014 Star Battle
016 Radar Rat Race
017 Shadowfax
018 Gridrunner



040 BBC MICRO & ACORN ELECTRON
Der Schul-PC sollte als Electron die Massen erreichen

044 Zehn der Besten
Chuckie Egg, Cybertron Mission, Frak, Ransack, Repton, Bug Eyes, Last Ninja 2, Exile, Arcadians, Elite

046 Elite
048 Strykers Run
050 Palace of Magic
051 Podd
052 3D Dotty
053 The Sentinel



022 ATARI 800XL
Der XL stellte einen Riesensprung vom 400/800 dar

028 Zehn der Besten
Encounter, Rainbow Walker, Pastfinder, Boulder Dash, Dropzone, Rescue on Fractalus, Star Raiders, Bounty Bob Strikes Back, The Eidolon, Yoomp!

030 Star Raiders
032 Pitfall
033 Rescue on Fractalus
034 Bruce Lee
036 Blue Max
037 Miner 2049er
038 The Tail of Beta Lyrae





056 SINCLAIR ZX81
Vom günstigen Bausatz zum Massenphänomen

058 Die 25 besten ZX81-Spiele
City Patrol, ZX Galaxians, Damper/Glooper, Football Manager, Night Gunner, Avenger, QS Asteroids, Fungaloids, Krazy Kong, Froggy, The Ship of Doom, Trader, QS Invaders, Espionage Island, Black Crystal, ZX Chess, Invasion Force, Scramble, Flight Simulation, Booster, 3D Defender, Rocket Man, Mazogs, Forty Niner, 3D Monster Maze

064 The Gauntlet
065 Mazogs
066 Black Crystal
067 Flight Simulation





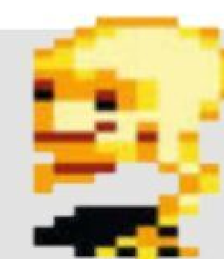
070 COMMODORE 64

Wie der Brotkasten zum Megaerfolg wurde

074 Zehn der Besten (+ Import-Hits)
The Sentinel, Mayhem in Monsterland, Impossible Mission, Zak McKracken, Last Ninja 2, IK+, Bubble Bobble, Paradroid, Project Firestart, Armalyte, Ultima, Avenger, Castlevania, The Simpsons Arcade, Oil Barons, Gyruss, Lost Tomb, Diamond Mine, Whistler's Brother, Space Taxi



076 Microprose Soccer
078 Turrican 2
082 Maniac Mansion
084 The Last Ninja
086 Pool of Radiance
088 Paradroid
090 Summer Games
092 Airborne Ranger
094 Wizball
096 The Bard's Tale
098 Silent Service



138 SCHNEIDER CPC 464

Amstrads überbreiter All-in-One-Computer

142 Zehn der Besten (+ Import-Hits)
Get Dexter, Turrican, Rick Dangerous 2, Prince of Persia, Spindizzy, Knight Lore, Ranarama, The Sentinel, Prehistorik 2, Sorcery+, Iron Lord, Le Maître des Âmes, Orphée, Mandragore, Sapiens, Prohibition, Fugitif, La Malédiction, Les Passagers du Vent



144 Get Dexter
146 Roland on the Ropes
147 Bactron
148 Batman
150 Feud

102 SINCLAIR ZX SPECTRUM

Große C64-Konkurrenz im kleinen Format

106 Zehn der Besten
Knight Tyme, Amaurote, The Hobbit, Renegade, Chase H.Q., The Lords of Midnight, Skool Daze, Midnight Resistance, Price of Magik, Knight Lore



108 Rescue
110 Jet Set Willy
114 R-Type
116 Sabre Wulf
118 Football Manager
119 Bomb Jack
120 Starquake

154 DER ATARI ST

Älter und günstiger als die Konkurrenten



158 Zehn der Besten
Oids, No Second Prize, Lethal Xcess, Captain Blood, Xenon 2 Megablast, Midwinter, Time Bandit, Blood Money, Starglider, Dungeon Master



160 Sundog
162 Starglider
164 Dungeon Master
165 Ranarama
166 Oids
168 MIDI Maze



124 APPLE IIe

Die Rettung nach dem Apple-III-Flop

128 Zehn der Besten
The Bard's Tale, Pinball Construction Set, The Oregon Trail, Karateka, Choplifter, Ultima I, Lode Runner, Prince of Persia, Mystery House, Taipan



130 Karateka
132 Ultima III
133 Swashbuckler
134 Wizardry
136 Dangerous Dave

170 COMMODORE AMIGA 500

Commodores letzter großer Streich

176 Zehn der Besten
Worms, Speedball 2, Secret of Monkey Island, Alien Breed, Whirlwind Snooker, Another World, Lemmings, Sensible Soccer, Theme Park, Wings



178 Defender of the Crown
180 Lionheart
182 Speedball 2
184 Lemmings
185 Turrican
186 Die Siedler
188 It came from the Desert
189 Stunt Car Racer
190 Uridium 2
192 Rocket Ranger

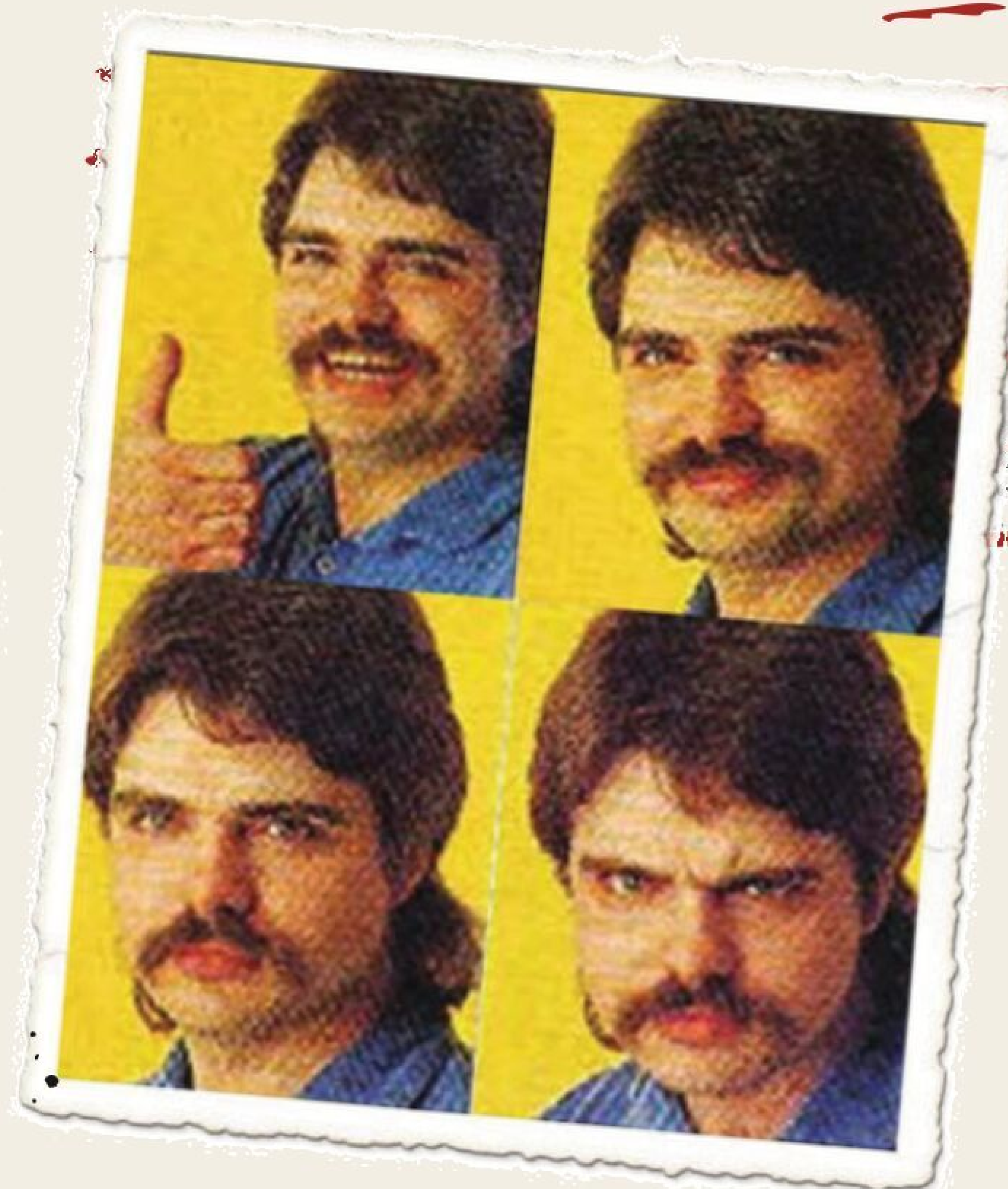




RUBRIKEN

003 Editorial
004 Inhalt
194 Vorschau



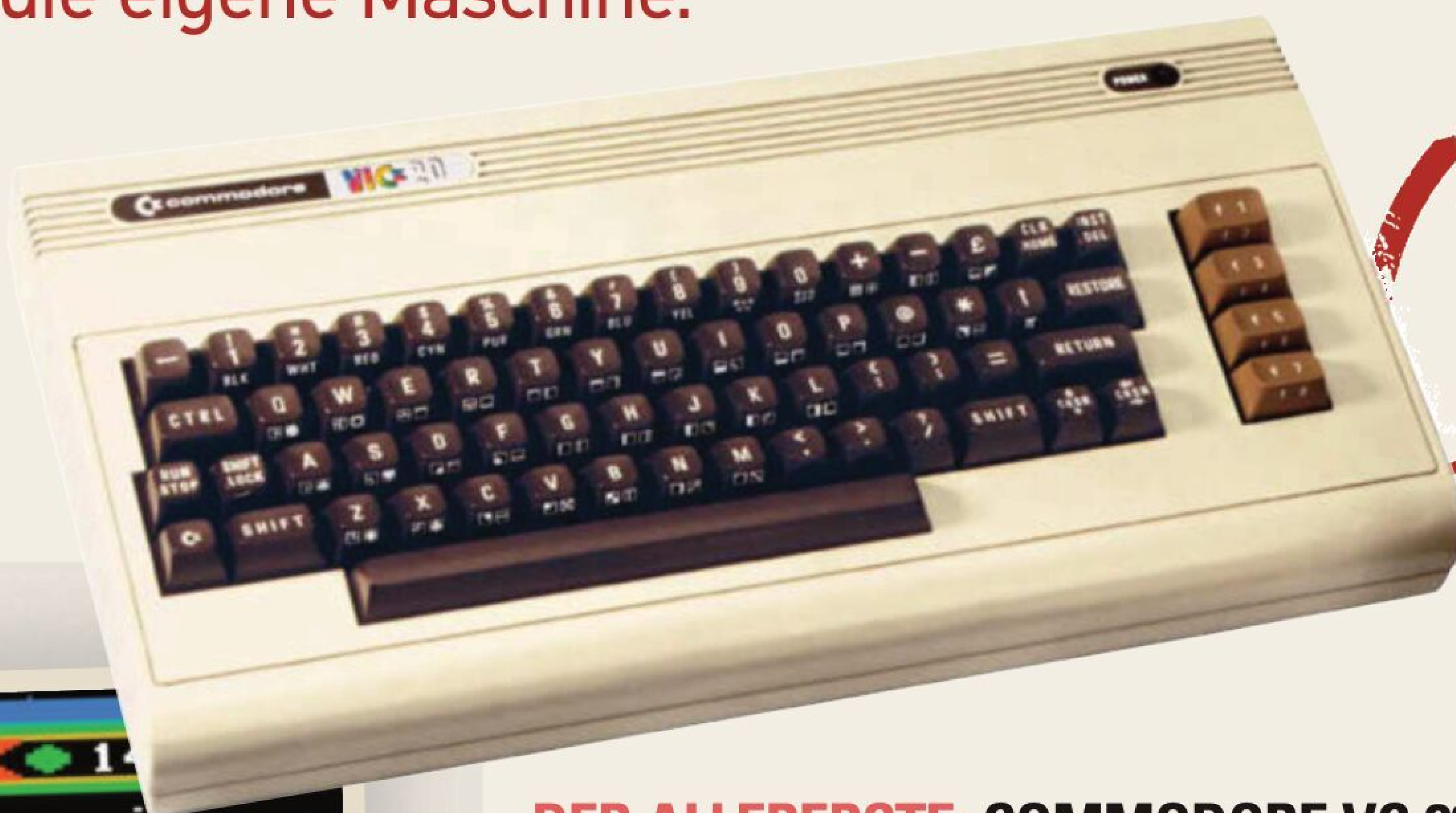


Michaels Heimcomputer

Auch bei Michael Hengst fing es klassisch mit Commodore an. Zunächst mit dem VC 20, dann mit dem beliebten „Brotkasten“ C64. Er hatte also schon Erfahrungen mit dem VC 20, aber das war noch ein Leihgerät und leider nicht die eigene Maschine.



Von Michael Hengst







DER ALLERERSTE: COMMODORE VC 20

DER GRUND: CHOPLIFTER!

Es war zwar nicht wirklich „meiner“ im Sinne von „von mir gekauft“ (das war mir damals noch etwas zu teuer), aber dennoch erfolgte mein Einstieg in die schöne neue Welt der Homecomputer mit einem VC 20, Commodores 5-KB-Fingerübung. Leider hatte ich diese Leihgabe nebst Kassettendeck nur für einige (und viel zu kurze) Zeit, bevor sie wieder zurück zu meinem Freund ging. Mit dabei war eine Kassette mit **Choplifter!** Damit verging die Leihzeit, im wahrsten Sinne des Wortes, wie im Fluge.



DER ECHTE ERSTE: COMMODORE 64

DER GRUND: THE BARD'S TALE

Nachdem dann ein oder zwei Jahre später auch mein VCS (das war ja kein Heimcomputer) so langsam Staub ansetzte, musste eine neue Spielemaschine her. Da folgte ich dem Massengeschmack und legte mir einen Commodore 64 zu – einfach weil es am meisten Spiele dafür gab. Und vor allem „günstige" Software, hüstel. Schon bevor ich mir den C64 selbst zulegte, wurden mir durch mehr oder minder dubiose Quellen verschiedene dezentralisierte Sicherungskopien angeboten. Zudem hatte ein Kumpel einen C64 bei sich im Studio stehen, und dort konnte ich die ersten Erfahrungen mit den Spielen sammeln – vor allem mit Infocom-Adventures wie **Starcross** und kernigen Simulationen wie **Gunship**. Allerdings war ich es leid, immer durch die halbe Stadt zu zuckeln, um meinem Hobby zu frönen. Und so legte ich mir schließlich selbst einen Brotkasten zu. Natürlich mit Floppy Drive. Und später einen 1084er-Monitor und einen Competition-Pro-Joystick und ein Schnelllade-Modul. Nicht zu vergessen: einen Diskettenlocher …

So wurstelte ich mich durch die gut gefüllte Diskettenbox und blieb zuerst noch an „simplen" Spielen wie **Paradroid**, **Jump Man** oder **Impossible Mission** hängen.Bis zu jenem schicksalhaften Tag, an dem ich auf einer der Disketten ein Spiel namens **Tales of the Unknown** entdeckte. Hier half mir auch die beliebte Trial-and-Error-Methode nicht weiter, die Monster in Skara Brae meuchelten ständig meine Truppe, und so kaufte ich mir dann doch das Original von **Bard's Tale**. Eine Leidenschaft war geboren! Es folgte …

DER ZWEITE: ATARI ST

DER GRUND: DUNGEON MASTER

Eigentlich gab es zwei Gründe für meine Wahl. Die erste Entscheidung war eine technische: Bei einem Kumpel musste ich sehen, wie er nur fürs Kopieren einer Diskette auf seinem Amiga ständig mit der Workbench hantieren musste. Da schien mir das eingebaute TOS des ST durchaus komfortabler.

Der Hauptgrund war aber natürlich das FTL-Meisterwerk **Dungeon Master**. Ich hatte damals den Test von Boris Schneider gelesen und hatte das Glück, zu dem Zeitpunkt in einem Softwareladen zu arbeiten – so konnte ich nicht nur das Spiel als Import ordern, sondern auch die sündhaft teuren RAM-Bausteine, um meinen kleinen ST mit mehr Speicher auszurüsten. Beides kam dann auch zeitgleich, und ein freundlicher Nachbar (Elektrotechniker) verlötete flink die Chips im Huckepack-Verfahren.

Dank seiner technischen Hilfestellung konnte ich noch am gleichen Abend die ersten Mumien versemmeln, an lila Würmern verzweifeln und kryptische Zauberformeln auswendig lernen. Rund 18 Stunden später hatte ich das Spiel durch. Und ein paar Tage später einen neuen Beruf als Spieleschreiber. Der Rest ist Geschichte …

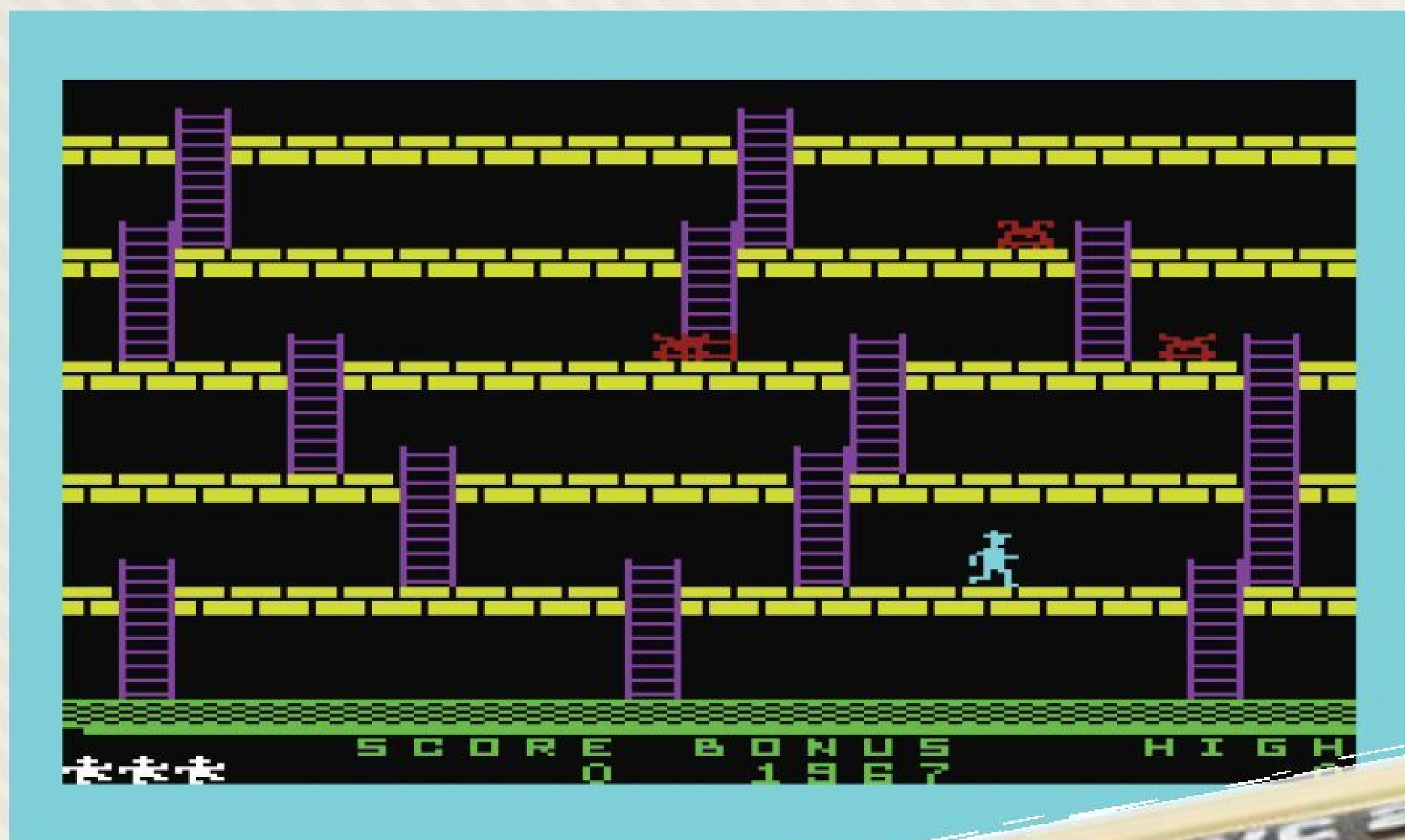


DER DRITTE: MS-DOS PC

DER GRUND: ULTIMA UNDERWORLD

Zugegeben, in den Frühjahren der PC-Spiele hat mich der PC als Unterhaltungsmaschine eher abgeschreckt. Gruselige Monochrom-Grafik oder die grauenhafte CGA-Vierfarben-Palette waren im Vergleich zu der Farbpracht eines Amiga oder ST eher mau. Auch das Standard-Piepsen des Lautsprechers sorgte nicht gerade für Unterhaltung. Trotzdem fand ich den PC irgendwie cool. Vor allem die technische Seite des Auf- und Umrüstens sprach den Tüftler in mir an. Alleine das Einbauen einer neuen und mit 10 MB damals gigantisch großen Festplatte war schon ein befriedigendes Abenteuer. Der Hang zum ständigen Aufrüsten zahlte sich dann irgendwann aus: Spiele wie **Wing Commander** oder **Ultima Underworld** sorgten endgültig dafür, dass meine alten Heimcomputer auf dem Schrottplatz landeten. *





» Auch der VC 20 bekam seine Variante von *Space Panic*.

ERSCHIENEN: Japan: September 1980 (69.800 Yen), USA: März 1981 (299,95 US-Dollar), Deutschland: Oktober 1981 (899 D-Mark)

GEBRAUCHTPREIS: 150 bis 500 Euro

MAGAZINE: Happy Computer, TeleMatch

SPEZIFIKATIONEN: MOS-6502-Prozessor mit 1,1 MHz; 5 KB RAM-Speicher, der über Module erweitert werden konnte (3,5 KB waren für Programmierung verfügbar); Kassetten- und Disketten-Interface, ein Joystick-Anschluss, ein User-Port; vier Soundkanäle in Mono (drei Melodie, ein Noise), bereitgestellt vom VIC-Chip-Port

VC 20

Laut Neil Harris, der 1981 in das Team für den US-Produktstart einstieg, machte Commodore Umsätze von 50 Millionen US-Dollar im Jahr, war aber auf dem amerikanischen Markt kaum existent. Der VC 20 hat all das geändert, die Kategorie „Home-Computer“ mitgeschaffen und das Fundament für den noch viel erfolgreicheren Commodore 64 gelegt.

Commodore hatte im Jahr 1976 eine der wichtigsten Akquisitionen der Firmengeschichte vorgenommen und MOS Technology gekauft. Diese Firma hatte bereits den 6502-Prozessor geschaffen. 1978 entwarf Alan Charpentier dann für Commodore den VIC (Video Interface Chip) zum Weiterverkauf an Arcade-Hersteller. Doch obwohl er Sound und Bild generieren konnte, war niemand interessiert, und er wurde für den internen Einsatz aufgespart.

Von den vielen wichtigen Leuten, die am VC 20 mitgewirkt haben, ist Mike Tomczyk einer der wichtigsten. Er wurde im April 1980 als Assistent des Firmengründers Jack Tramiel angestellt und besuchte gleich in seinem ersten Monat Deutschland und Japan. Außerdem entließ er die gesamte Marketing-Abteilung und skizzierte grob das, was der VC 20 werden sollte. Bekannt werden sollte Tomczyk in der Folge als der „VIC-Zar“.

Sein erster Arbeitstag sollte auch gleich sein wichtigster werden. Er wohnte dem berühmten Meeting außerhalb Londons bei, in dem Tramiel seine Vision eines billigen Farbcomputers vorstellte, der die PET-Reihe ergänzen sollte. Die meisten Teilnehmer wollten aber im High-End-Segment bleiben, da sie nicht an den Erfolg der Idee glaubten. Lediglich Tomcyzk, Kit Spencer (Chef von Commodore UK) und Tony Tokai (Chef von Commodore Japan) unterstützten Tramiels Ansatz. Dieser hörte sich alle Argumente an, schlug dann auf den Tisch und rief: „Die Japaner sind am Kommen, also werden wir zu Japanern!“



Er hatte Grund zur Sorge, denn Commodore war zwar die Nummer eins in Europa, kam in den USA aber nicht an Apple und Radio Shack heran, und Texas Instruments stieß aggressiv auf den Taschenrechner-Markt vor. Er hatte Sorge, dass die Mittelpreis-Computer aus Japan auch in die Vereinigten Staaten gelangen könnten, was Commodore aus dem PC-Segment drängen würde.

Wie später auch beim C64 ließ sich Commodore beim VC 20 von der Konkurrenz inspirieren. So brachte Tomczyk von seinem Japan-Ausflug die Idee der NEC-Funktionstasten mit, die Commodore vertikal anordnete. Ende April 1980 hatte Tomczyk ein 30-Seiten-Memo an Tramiel geschrieben, welche Schritte aus der Idee einen vollwertigen Computer machen würden. Tramiel hatte ihm freie Hand bei der Umsetzung gewährt und ihn so effektiv zum Projektleiter gemacht. Als Nächstes begannen zwei Teams mit der Produktion eines Prototyps und verwendeten dabei den VIC-Chip.

Bei MOS baute Robert Yannes (der später auch den SID-Chip entwarf) eine erste Version aus alten PET-Teilen und einem Taschenrechner-Gehäuse. Sein Ansatz war, das Gerät als Spielemaschine zu verkaufen, und dieser Ansatz wurde dann ja auch von Commodore weiterverfolgt.

Der Prototyp von Bill Seiler und John Feagans wurde hingegen aus mehreren Computern zusammengewürfelt. Die Grafikeinheit des PET-Mainboards wurde durch den VIC ausgetauscht, anschließend wurden ein 9-Pin-Joystick-Anschluss und ein Modulschacht verbaut. Seiler wollte keine Spielemaschine, sondern einen vollwertigen Computer, und so wurde die Programmiersprache BASIC installiert.

Schlussendlich stellte der fertige Prototyp eine Mischung aus beiden Ideen dar. Bei der CES im Juni 1980 erhielt Commodore für das Gerät positives Feedback. Danach sollte das PET-Team in weniger als einem Monat das Konzept finalisieren. Um den Verkaufspreis, wie von Tomczyk angepeilt, unter 300 US-Dollar zu halten, konnten nur 5 KB RAM verbaut werden. Währenddessen kümmerte sich das Team in Japan um die Launch-Software. Der Computer war ein wahres Gemeinschaftsprojekt, dem aber noch der Name fehlte.

Zu Beginn existierte nur der Projektname MicroPET, vermutlich aufgrund der zusammengesammelten Teile. Auch ‚Vixen', ein Wortspiel

VC 20

» HERSTELLER: Commodore
» ERSCHEINUNGSJAHR: 1981
» WELTWEITE VERKÄUFE: circa 2,5 Millionen

006 Michael Hengsts Heimcomputer
Mit einem geliehenen VC 20 fing für Michael alles an

008 Der VC 20
Wie aus dem „VIC-20" der „Volkscomputer" wurde

012 Zehn der Besten:
Jelly Monsters, Omega Race, Pirate Cove Adventure, Matrix, Sword of Fargoal, Demon Attack, Key Quest, Laser Zone, Astro Nell, Game Theory

014 Star Battle
Die Premiere des verstorbenen Nintendo-Chefs Iwata

016 Radar Rat Race
Aus einem Rennspiel wurde durch andere Grafik ein Rattenrennen

017 Shadowfax
Mike Singleton mochte schon vor *Lords of Midnight* Fantasy

018 Gridrunner
Bei *Centipede* abgeschaut und auch auf VC 20 ein Ballerspaß



EXPERTENWISSEN

Der Projektname des VC 20 war Vixen.

Weil sowohl VIC als auch Vixen im Deutschen wie Schimpfwörter klingen, wurde er hier VC 20 (Volkscomputer) genannt. Commodore überlegte sogar, die neue Abkürzung weltweit zu nutzen, entschied sich aber dagegen.

Der VC 20 sollte die japanische Konkurrenz ausstechen und kam deshalb, als VIC 1001, zuerst in Japan auf den Markt.

Er war der erste Heimcomputer, von dem eine Million Stück verkauft wurden; damit kam er dem Apple II um ein paar Monate zuvor.

Die Karriere von Jeff Minter gewann mit dem Release von *Gridrunner* in den USA an Schwung, und Satoru Iwata portierte in seinen prägenden Jahren bei HAL Labs *Galaxian* (auch bekannt als *Star Battle*). Beide Titel stellen wir euch auf den nächsten Seiten näher vor!

Obwohl er schon aus *Star Trek* bekannt war, war William Shatners Gage noch bezahlbar – sodass sich Commodore ihn als Werbeträger leistete.

In der Spitze produzierte Commodore 9.000 Stück des VC 20 pro Tag.

Offizielle Speichererweiterungen für die mickrigen 5 KB brachten 3 KB, 8 KB oder 16 KB. Drittthersteller produzierten sogar noch größere, die aber kein Spiel benötigte.

Für den VC 20 gab es das 1540-Diskettenlaufwerk. Spiele wurden dafür aber damals nicht veröffentlicht.

Die Produktion wurde zwar 1984 eingestellt, Software-Hersteller programmierten und veröffentlichten aber bis 1985 weite Spiele für den VC 20, und Fans sogar bis heute.





» Spiele von Tom Griner: *Black Hole* (oben) und *Astroblitz*.



» Japanische Werbung für den VIC-1001.

mit dem VIC, war sehr beliebt. Tomczyk skizzierte sogar kleine Fuchs-Logos. Aber letztlich entschied er sich, den Hauptprozessor als Namensvetter zu wählen, allerdings wollte er eine Nummer, da dem Namen seiner Ansicht nach noch etwas fehlte. Für die „20" entschied er sich, weil sie seiner Meinung nach freundlich klang. Woher die Idee von Tony Tokai kam, dem Gerät in Japan die Nummer 1001 zu verpassen, verstand Tomczyk nicht wirklich. Und in Deutschland wurde, wie schon geschrieben, das „I" weggelassen, um blöde Wortspiele zu vermeiden.



VERBOTENE SPIELE?

Über das Schicksal von zwei VC-20-Spielen wurde viel spekuliert, neue Informationen bringen nun etwas Licht ins Dunkel. Namco hatte die Lizenz für Portierungen von *Pac-Man*, *Galaxian* und *Rally-X* zwar an Commodore erteilt, und diese Module existieren auch und sind nicht sonderlich schwer zu bekommen. Allerdings galt dieser Deal nur für Japan, die Arcade-Vertriebsrechte im Westen lagen bei anderen Firmen. Um Probleme zu vermeiden, veröffentlichte Commodore *Galaxian* als *Star Battle* und drang darauf, die Grafik von *Rally-X* zu verändern, sodass daraus *Radar Rat Race* wurde

Letzteres entging dem wachsamen Auge von Bally Midway, *Star Battle* aber nicht und so ließ man Commodore den Verkauf gerichtlich untersagen. Wohl um Bally Midway zu beschwichtigen, schloss Commodore einen Vertrag für weitere Arcade-Umsetzungen wie *Seawolf*, *Gorf* und *Wizard of Wor* ab. Für *Pac-Man* hingegen lagen die Portierungsrechte bei Atari – diese Firma erwirkte sofort eine einstweilige Verfügung gegen den *Jelly Monsters* genannten Port. Interessanterweise klagte Atari gegen Commodore UK und nicht die Mutterfirma. Entweder, weil die Rechtslage dort stärker auf ihrer Seite stand, oder weil das Spiel in Europa entwickelt wurde. Es gibt nämlich Gerüchte, dass Handic und nicht HAL den Port programmiert hat.

Die Markteinführung erfolgte im September 1980 im Seibu-Kaufhaus in Japan, bis Ende des Monats gab es immerhin 100 Bestellungen. Der offizielle Verkaufsstart des VC 20 erfolgte im Oktober 1980. Commodores Plan ging auf: Japanische Konzerne wie NEC mussten den neuen Konkurrenten im Heimatmarkt erstmal verkraften, währenddessen konnte man den US-Start vorbereiten und vor den Konkurrenten durchziehen.

Die Grundidee für die Vermarktung war, den VC 20 als nutzerfreundliches Gerät anzupreisen, was in der Phrase „der freundliche Computer" gipfelte. Auch diese Idee ging auf, zumal der VC 20 auch im regulären Einzelhandel neben den Spielkonsolen angeboten wurde, und nicht nur in Computerläden. Nicht von ungefähr zog Commodore auch in der Bewerbung immer wieder Vergleiche zu den Heimkonsolen. Das Ziel von Tomczyk war, einem Kunden, der sich den Computer kaufte, einen leichten Einstieg zu ermöglichen. Von ihm kamen auch Ideen wie die Symbole und Namen von Farben auf den Vorderseiten der Tasten (die übrigens empirischen Umfragen zufolge kaum ein User je verwendete oder auch nur begriff). Das Team gestaltete das eigentliche Handbuch für PC-unerfahrene Käufer möglichst einsteigerfreundlich und „versteckte" die technischen Details im Programmierer-Handbuch.

Beim Amerika-Start wurde Tomczyk von einigen Neuzugängen unterstützt: Andy Finkel, Neil Harris (seine rechte Hand) und Paul Higginbottom. Sie bereiteten die Handbücher vor, passten die japanische Software für den westlichen Markt an und schufen neue Spiele. Außerdem wurden die „Hacker" der „VIC-Commandos" angeheuert, um die ersten zwölf Spiele des VC 20 auf Kassette zu schreiben. Damit sollten die teureren Module ergänzt werden. Finkel schrieb später einige Spiele für den VC 20 und C64, Higginbottom wurde zum Produktmanager des Computers.

Sowohl der Start in Amerika als auch in Europa im Jahr 1981 verliefen gut, der Computer war bei der Kundschaft beliebt und die Fachpresse lobte ihn. Der nutzerfreundliche Ansatz in Kombination mit Star-Trek-Kirk William Shatner als Gesicht im Fernsehen und in Magazinen tat sein Übriges. Die meisten Handelsketten stellten in ihren Häusern einen VC 20 zum Ausprobieren auf – perfektes Retail-Marketing.

ANDERE VERSIONEN

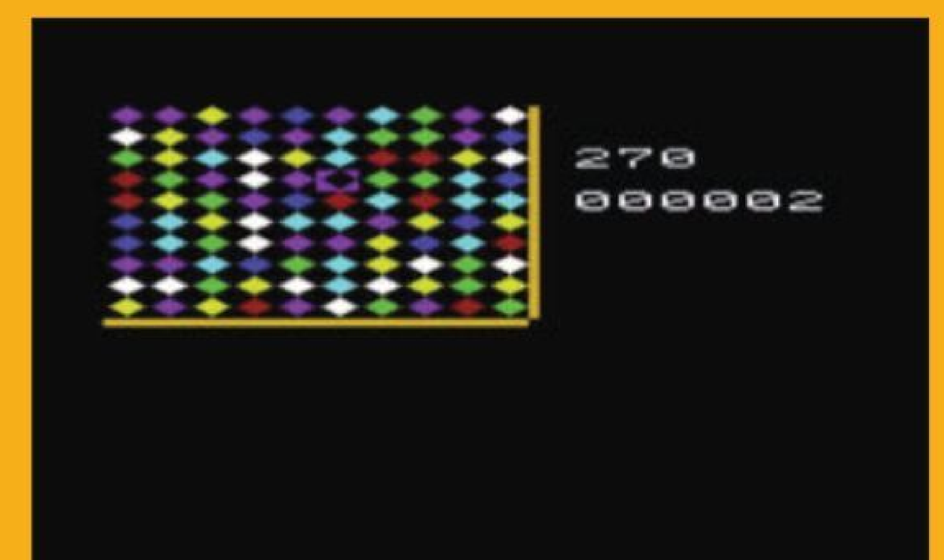
VIC-1001

Die japanische und westliche Version unterscheiden sich kaum. Neben den Schriftzeichen auf den Tasten und der Folierung ist das verbaute ROM des japanischen Computers anders: Haltet ihr beim Hochfahren des VIC-1001 die Shift-Taste und „C" gedrückt, wird der Kana-Schriftsatz geladen.









» Auch im neuen Jahrtausend gibt es Neuentwicklungen wie *Dragonwing*, *Frogger 07* und *Jewels Deluxe*.

Die potenziellen Kunden sahen den VC 20 nicht nur als Spielemaschine, sondern als Alltagshelfer. Seine Software war billig und verfügbar und konnte dank des eingebauten BASIC notfalls auch selbst programmiert werden. Die Grenzen zwischen Konsument und Profi verschwammen, und so wurde der VC 20 für viele Enthusiasten zum Werkzeug für den Einstieg in die Entwicklerbranche.

Um mit dem vergleichsweise günstig angebotenen Computer eine höhere Gewinnspanne zu erzielen, war es Tomczyks Ziel, für jeden verkauften VC 20 noch einmal bis zu 1.000

COMMUNITY

Denial
http://sleepingelephant.com/denial/
Der Titel der Seite ist ein Anagram vom Nachnamen des Besitzers. Sie ist die wichtigste Anlaufstelle für VC-20-Fans. Im Forum findet ihr Details, Berichte und Softwareprojekte aus Vergangenheit und Gegenwart.



VIC20.de
www.vic20.de
Joachim Nemetz sammelt auf seiner Homepage zahlreiche Webematerialien, Informationen und Bilder zu nahezu alle Versionen des VC 20. Bei Fragen kann der Seitenbetreiber einfach via E-Mail kontaktiert werden.



Digital Archaeology
www.digitpress.com/the_digs/vic20/
Ward Shrake und sein Team sind zwar mittlerweile nicht mehr in der Retro-Szene aktiv, sie haben in den Neunzigern aber alle wichtigen Materialien zum VC 20 gesammelt, was das Archiv noch heute sehr wertvoll macht.



VC20.org
www.vc20.org
In diesem Archiv findet sich ein Großteil der für den VC 20 verfügbaren Software aufgelistet, mit Wertungen, Verpackungsinfos, technischen Details und Fotos der Verpackungen und Module.



Dollar mit Zubehör und Zusatzhardware zu erzielen. Beispielsweise war das VICModem mit unter 100 Dollar das billigste verfügbare Modem auf dem Markt. Vielen Nutzern ermöglichte es die ersten Schritte in die Welt der Datenfernübertragung, lange bevor es das HTML-basierte Internet gab. Mit der „Mailbox" Commodore Information Network wurde die Belastung der Telefonhotline etwas gesenkt. Dieses Forum verursachte im Jahr 1982 laut dem amerikanischen Telekommunikationsanbieter CompuServe den meisten Datentraffic in dessen Netzwerk.

Allgemein war 1982 ein gutes Jahr für Commodore. Vom VC 20 wurden circa 9.000 Geräte pro Tag hergestellt, im ganzen Jahr etwa 800.000 Einheiten abgesetzt. Die Einnahmen beliefen sich auf rund 300 Millionen US-Dollar. Im Jahr 1983 wurde die Marke von einer Million verkauften VC 20 geknackt. Das lag nicht zuletzt daran, dass auch die neuen Computer der japanischen Firmen auf den High-End-Markt abzielten und dem VC 20 das Budget-Segment überließen.

Die größte Konkurrenz für den VC 20 verursachte Commodore selbst, mit dem im August 1982 veröffentlichten Nachfolger C64. Damit wollte man vor allem die japanische Konkurrenz in die Schranken verweisen, aber für den klar schwächeren VC 20 erzwang das einen massiven Preissturz. Nur zwei Jahre nach Markteinführung des „Volkscomputers" war er für 100 US-Dollar zu haben, was ihn aber noch einige Zeit im Einsteigersegment attraktiv machte.

Interessanterweise erlitt der C64 kein ähnliches Schicksal, als er vom hauseigenen Amiga gefolgt wurde, und auch dem Spectrum erging es nicht so. Beide wurde bis in die 90er Jahre mit kommerzieller Software versorgt. Vom VC 20 lief hingegen Ende 1984 die letzte Einheit vom Band, und 1985 verschwand er aus Geschäften. In seinen rund vier Lebensjahren wurden eindrucksvolle 2,5 Millionen Geräte abgesetzt, was viele spätere Konkurrenzprodukte nicht schafften; das festigte vor allem Commodores Position.

Das Vermächtnis des VC 20 lebte im C64 weiter, der in den ersten Modellen ein sehr ähnliches Äußeres hatte. Auch viel Zubehör, wie der Joystick, die Datasette, das Floppy-Laufwerk und der Drucker funktionierten am neuen Computer. Das machte ein Upgrade für VC-20-Besitzer deutlich attraktiver.

Was man angesichts des C64 und seiner größeren Marktmacht oft übersieht: Es gab eine Menge guter Spiele für den VC 20. Zehn der besten beschreiben wir euch auf den folgenden zwei Seiten, gefolgt von mehreren VC-20-Spielen auf ein oder zwei Seiten, die wir noch nie im deutschen Retro Gamer vorgestellt haben. Doch natürlich ist das nur eine kleine Auswahl dessen, was es an Spielenswertem für den „Volkscomputer" gab – zumal bis heute noch neue Homebrew-Software erscheint.

NINTENDO: KONSOLEN-HERSTELLER WEGEN COMMODORE?

Heute unvorstellbar: Nachdem der VC 20 im Westen erschien, trat Tomczyk schnell in Verhandlungen mit Nintendo. Es ging um Portierungen einiger Arcade-Titel auf den Heimcomputer, wie beispielsweise *Donkey Kong*. Damals beherrschten allerdings amerikanische Hersteller den Videospiele-Markt, und so kam die Anweisung von Tramiel, er solle den Deal abblasen.

Tomczyk glaubt bis heute, dass sich Nintendo aufgrund seiner Begeisterung für Heim-Portierungen einfach selbst an die Arbeit machte und in den Videospiele-Markt einstieg. Das Timing für diese kühne These würde passen: Die Entwicklung des Famicom startete im August 1981 und die erste Welle von Bally-Midway-Umsetzungen erschien im Frühjahr 1982. Laut Tomczyk war Tramiels Deal mit Midway der Grund für die Absage an Nintendo.

Atari erhielt schließlich die Lizenz für Nintendo-Umsetzungen, was allerdings bei einem späteren Rechtsstreit und einem geplatzten Deal mit dem Branchenriesen nicht viel half.



» So nah kam der VC 20 *Wizard of Wor*: Erschießt im Irrgarten Monster und sammelt Punkte.



» Das Erweiterungsmodul des VC 20.



» Zubehör für den VC 20.

ZEHN DER BESTEN

Der VC 20 hatte ein aktives Leben von nur vier kurzen Jahren (fünf in Japan) und nur mickrige 5 KB Speicher. Trotzdem gab es eine Vielzahl guter Spiele für den Computer. Wir haben für euch zehn der wichtigsten herausgepickt und stellen sie kurz vor. Für Einsteiger in die Welt des VC 20 führt kaum ein Weg an ihnen vorbei.

JELLY MONSTERS

» ERSCHIENEN: 1981
» PUBLISHER: COMMODORE
» ENTWICKLER: HAL LABS

01 Kein Wunder, dass Atari das Spiel aus Gründen der Lizenzverletzung aus den Regalen hat entfernen lassen, und vielleicht spielte auch Furcht eine Rolle: Denn *Jelly Monsters* ist eine unglaublich gut spielbare und spaßige Version von *Pac-Man*. Wir finden sogar, sie ist noch besser als Ataris offizielle Version, die später auf dem VC 20 veröffentlicht wurde. Ein Großteil des Charmes kommt von den großen Sprites, die den gelben Helden und seine Gegner darstellen, während sie durch das Labyrinth rauschen. Die Umsetzung mag nicht ganz originalgetreu sein, trifft den Ton des Originals aber immer noch besser als die offizielle Version für den Atari 2600.





SWORD OF FARGOAL

» ERSCHIENEN: 1982 **» PUBLISHER:** EPYX
» ENTWICKLER: IN-HOUSE

05 Der erste Teil der *Temple of Apshai*-Trilogie war bereits erschienen, als Epyx *Sword of Fargoal* veröffentlichte. Es war prinzipiell eine vereinfachte Version des 2D-Dungeon-Crawlers mit Arcade-Anleihen. Ihr musstet in zufallsgenerierte Levels hinabsteigen und das legendäre Schwert unbeschadet bergen. Das Spiel wurde besonders intensiv, da ihr nur sehen konntet, was ihr bereits erkundet hattet. Also musstet ihr genau abwägen, ob ihr kämpft, weglauft oder in Ruhe alle Schätze einsammeln könnt. Jeder Level war auf den sichtbaren Teil des Bildschirms beschränkt, wodurch sich die Spielwelt oftmals klaustrophobisch anfühlte.



DEMON ATTACK

» ERSCHIENEN: 1983 **» PUBLISHER:** IMAGIC
» ENTWICKLER: IN-HOUSE

06 Auch wenn das Alien in der Werbung für *Demon Attack* uns „Du bist nicht gut genug!“ entgegenbrüllte, war die VC-20-Version von Imagics Atari-2600-Spiel mehr als genug. In dem (angeblichen) *Phoenix*-Klon müsst ihr 84 Wellen von dämonischen Vögeln abwehren, die euch mit ihren unterschiedlichen Bewegungsmustern einiges abverlangen. Außerdem teilen sie sich oft in zwei Flügelwesen auf, wenn ihr sie trefft. Da ihr unter Dauerbeschuss steht, macht das *Demon Attack* besonders in späteren Stufen sehr knackig. Doch das ist nicht die einzige Nähe zum Original, auch die Grafik und das Spielgefühl passen zur 2600-Vorlage.



KEY QUEST

» ERSCHIENEN: 1983 **» PUBLISHER:** TYMAC
» ENTWICKLER: COMPUTER APPLICATIONS INC.

07 Wir können *Key Quest* nur eine Sache vorwerfen: Es gibt davon nur ein einziges Exemplar. Glücklicherweise wurde dieses archiviert und kann in Emulatoren gespielt werden. Trotzdem ist es schade, dass es bei Release keinem breiteren Publikum zugänglich gemacht wurde. Im Stil von *Tutankham* steuert ihr einen Forscher durch eine Reihe von Labyrinthen und sammelt mit ihm Schätze. Auch Gegner müsst ihr abwehren; deren Zahl steigt ständig und ihr könnt nur seitwärts schießen. Habt ihr in einem Abschnitt zwölf Schätze erhascht, öffnet sich der nächste. *Key Quest* ist schnell, herausfordernd, suchterzeugend und eine klare Empfehlung.



OMEGA RACE

» ERSCHIENEN: 1982 **» PUBLISHER:** COMMODORE
» ENTWICKLER: IN-HOUSE

02 Noch eine Arcade-Umsetzung! Auch wenn auf dem VC 20 viele lieblose Arcade-Klone und offizielle Umsetzungen vorkommen, gibt es Ausnahmen. Etwa diese fantastische Portierung von Andy Finkel. *Omega Race* war das einzige Vektor-Spiel von Midway in den Spielhallen und Andy hat es geschafft, das Spielgefühl, die Optik, die Steuerung und die Spielbarkeit perfekt einzufangen. Selbst mit dem Joystick lässt sich das Schiff sehr genau steuern. Seine schnelle Action hebt *Omega Race* deutlich von *Asteroids* ab. Wir würden sogar behaupten, diese Version ist besser als die C64-Portierung!



PIRATE COVE ADVENTURE

» ERSCHIENEN: 1981 **» PUBLISHER:** COMMODORE
» ENTWICKLER: IN-HOUSE

03 Die Adventures selbst wurden von Scott Adams (oder seiner Frau Alexis) entworfen, allerdings hat Andy Finkel die fünf Commodore-Versionen programmiert. Dabei hat er es geschafft, die Originale in 16 KB RAM (samt Speichererweiterung) zu quetschen, ohne Inhalt zu opfern. Abgesehen von der nötigen Kompression gilt *Pirate Cove Adventure* als eines der besten verfügbaren Text-Adventures für den VC 20. Mit primitivem Zwei-Wort-Parser müsst ihr Probleme auf hoher See lösen, Schätze finden und sicher zurück ins Wohnzimmer gelangen. Die Rätsel sind meist logisch, zu leicht macht es euch das Spiel trotzdem nicht.



MATRIX

» ERSCHIENEN: 1983 **» PUBLISHER:** LLAMASOFT
» ENTWICKLER: JEFF MINTER

04 Auch wenn *Gridrunner* verantwortlich für den weltweiten Durchbruch von Jeff Minter war, gelang diesem mit dem Nachfolger *Matrix* das bessere Spiel. Es ist schwerer, bietet mehr Abwechslung und Überraschungen und hat einige Probleme des Vorgängers gelöst, beispielsweise konntet ihr euch in der linken Spalte vor dem Elektroschocker in Sicherheit bringen. Im Score-Panic-Modus wird die Spielgeschwindigkeit nochmal erhöht, und ein neuer Gegnertyp stellt sicher, dass ihr nicht zu lange stillsteht. Außerdem konntet ihr feindliche Schüsse mit einem Power-up abwehren. Eines der besten verfügbaren Text-Adventures für den VC 20.



LASER ZONE

» ERSCHIENEN: 1983 **» PUBLISHER:** LLAMASOFT
» ENTWICKLER: JEFF MINTER

08 Die VC-20-Spiele von Llamasoft haben uns nie enttäuscht, da bildet auch *Laser Zone* von Jeff Minter keine Ausnahme. Mit zwei gleichzeitig kontrollierbaren Geschützen müsst ihr einen Außenposten gegen die Zzyax-Aliens verteidigen. Und auch wenn der C64-Port einen Zwei-Spieler-Modus bietet, spielt sich das VC-20-Original einfach besser. Durch die kleinen Grafiken ist es aber auch schwerer, ihr müsst genauer zielen, ganz besonders wenn die Gegner in der Nähe eurer Waffen landen. In späteren Abschnitten müsst ihr sehr fokussiert, fast schon meditativ vorgehen. Eine Anforderung, die viele Llamasoft-Titel stellen …



ASTRO NELL

» ERSCHIENEN: 2004 **» PUBLISHER:** COSINE
» ENTWICKLER: MATT SIMMONDS

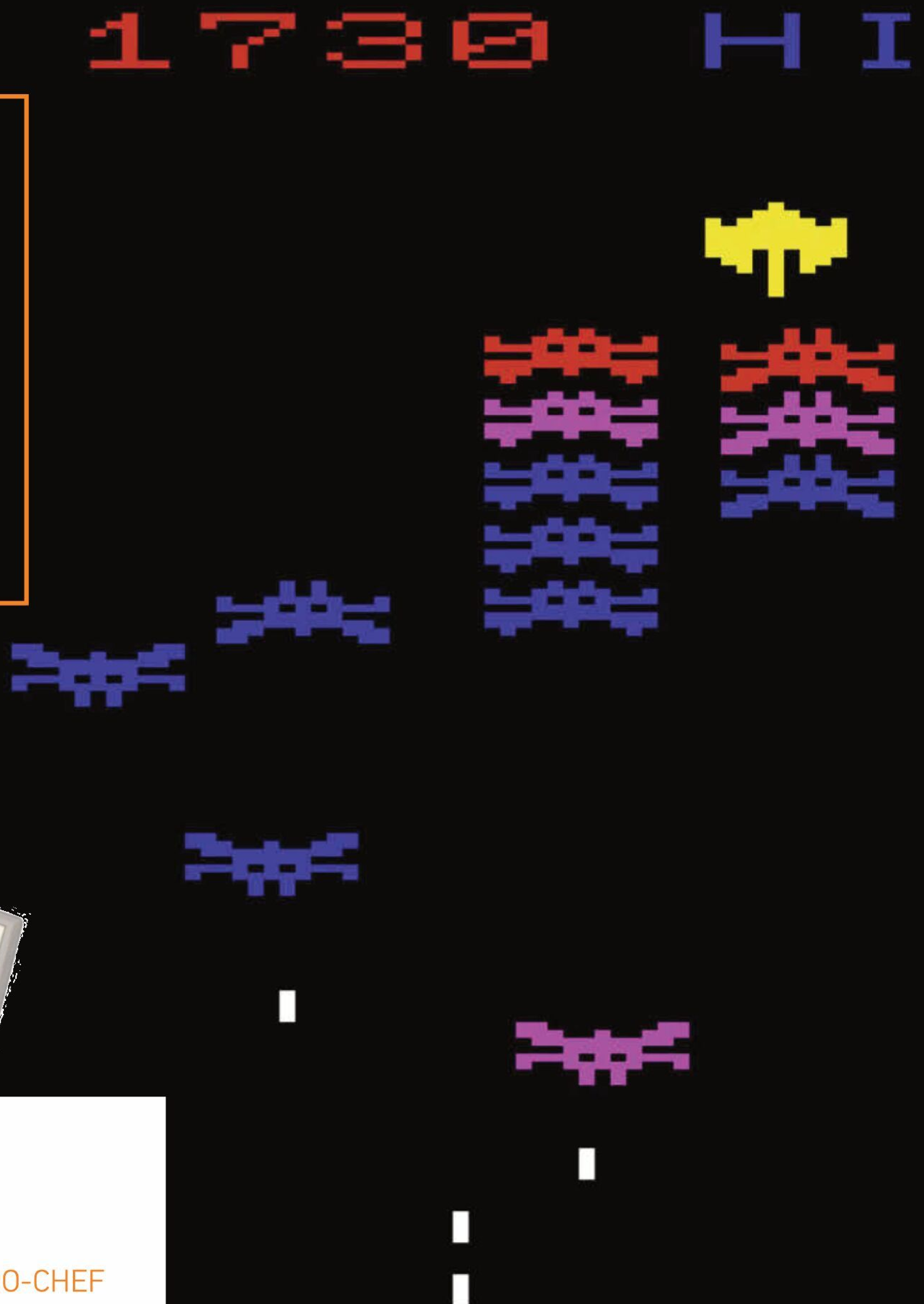
09 Während *Perils of Willy* von Software Project es irgendwie geschafft hat, dank der 16-KB-Speichererweiterung 33 actiongeladene Bildschirme darzustellen, bietet *Astro Nell* mehrere Screens im Stil von *Jet Set Willy* – ganz ohne erweiterten Speicher. Abgesehen von dieser technischen Leistung ist das Spiel mindestens genauso knifflig, fies und gut wie sein offensichtliches Vorbild. Ihr müsst präzise springen, am besten einen Plan für die Levels auf Papier aufmalen und genau festlegen, welche Schätze ihr sammelt. Es kommt richtiges Oldschool-Feeling auf, obwohl das Spiel erst 20 Jahre nach Produktionsende des VC 20 herauskam.



GAME THEORY

» ERSCHIENEN: 2007 **» PUBLISHER:** DENIAL
» ENTWICKLER: JEFF DANIELS

10 Dieser relativ neue VC-20-Titel orientiert sich am Spielprinzip der aktuell etwas eingeschlafenen *WarioWare*-Reihe. Ihr solltet euch von der simplen Steuerung nicht täuschen lassen: *Game Theory* ist durchaus knifflig, auch wenn ihr nur den Knopf nutzen müsst und der Joystick nicht zum Einsatz kommt. Jeff Daniels hat es geschafft, zahlreiche Minispiele in die 3,5 KB RAM zu quetschen, ohne dass ihr zu starke Repetition oder gar Langeweile befürchten müsst. Zumal es mittlerweile vier Teile von *Game Theory* gibt, die alle auf das gleiche Prinzip setzen und trotzdem eigene Spielchen bieten. Ideal für eine Party-Runde!







Star Battle

GALAXIAN-KLON VOM EHEMALIGEN NINTENDO-CHEF



» PUBLISHER: COMMODORE
» ERSCHIENEN: 1981
» HARDWARE: VC 20

Von Stephan Freundorfer

Bei seiner Keynote auf der Game Developers Conference 2005 erntet Satoru Iwata großen Applaus, als er sagt: „Auf meiner Visitenkarte bin ich der Chef eines Unternehmens. In meinem Kopf bin ich ein Spieleentwickler. Aber in meinem Herzen bin ich ein Spieler." Damit liefert der damalige Nintendo-Präsident den Auftakt zu einem umfassenden Rückblick auf sein ereignis- und einflussreiches Leben (er verstarb 2015, offiziell noch im Amt). Iwata begann damals auf der GDC allerdings beim NES und ließ dabei sein tatsächliches kommerzielles Debüt außen vor.

Denn noch bevor er mit seinen Kollegen von HAL Laboratory die junge Nintendo-Konsole beackerte, bescherte er frühen Commodore-Fans eine klassische Weltraumballerei: *Star Battle*. Der Name dieses VC-20-Titels, der von Commodore auf Modul veröffentlicht wird, ist so generisch wie das Spielprinzip abgekupfert – beides ist in der Heimcomputer-Frühzeit allerdings die Regel.

Eine Front von 40 insektoiden Alien-Raumschiffen wandert am schwarzen Himmel hin und her, ständig lösen sich einzelne Angreifer aus dem Pulk und rasen selbstmörderisch und aus allen Rohren feuernd dem Spielerschiff entgegen. Ab und zu attackiert auch eine ganze Gruppe, die einen punkteträchtigen gelben Anführer im Schlepptau hat. Weicht der Spieler geschickt den Geschossen und Kamikaze-Aliens aus und pulverisiert er alle 40 Feinde, erscheint die nächste Welle auf dem Bildschirm. Arcade-typisch lassen sich die Außerirdischen nie vollständig besiegen, irgendwann kommt das „Game Over". Wie erfolgreich und geschickt wir waren, zeigt der Highscore – der in *Star Battle* jedoch weder gespeichert noch mit Initialen versehen werden kann.

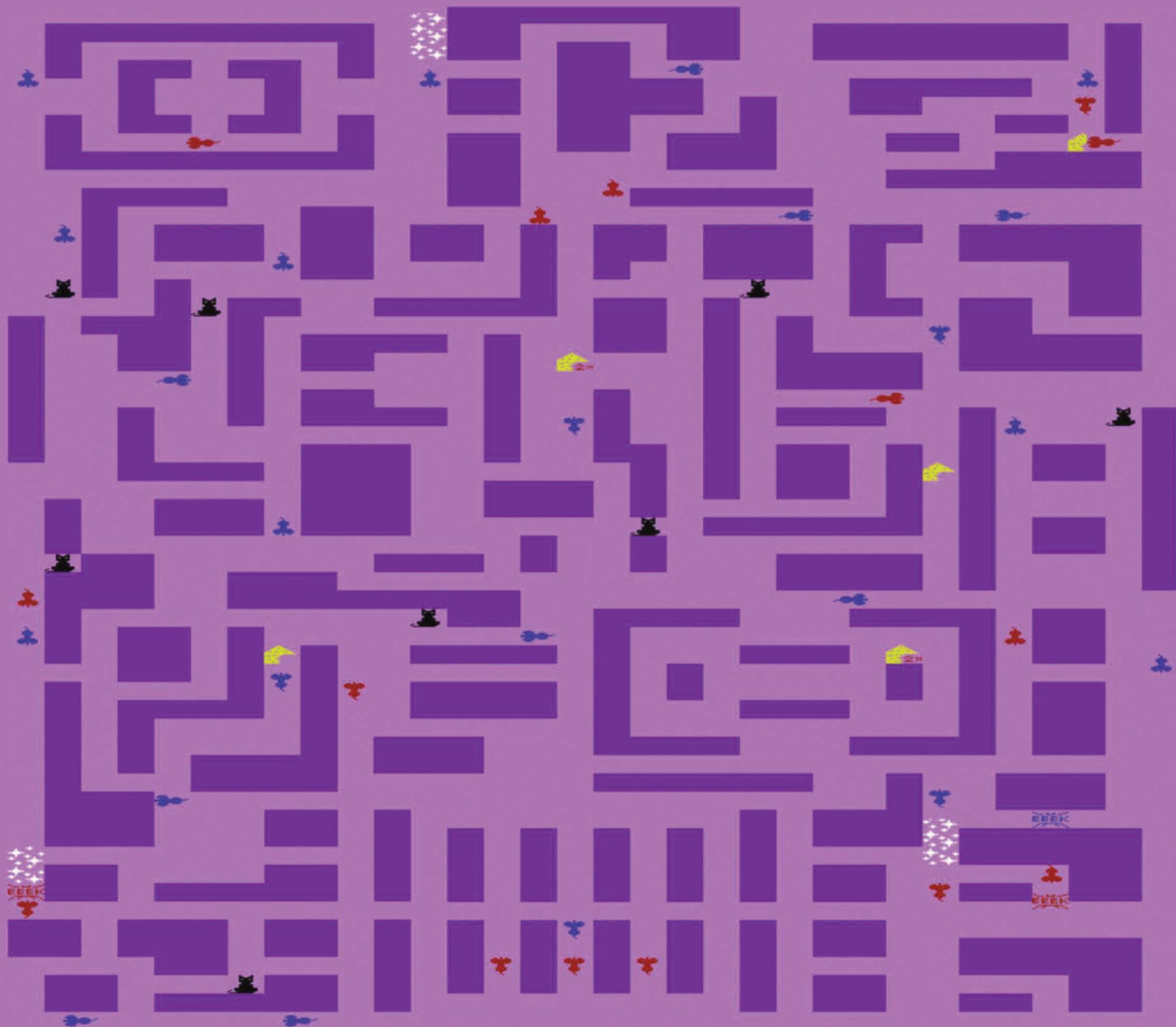
Star Battle ist natürlich schwer von *Galaxian* inspiriert, mit dem Namco im Herbst 1979 an den Welterfolg *Space Invaders* anknüpfte. Allerdings wird der Spielhallen-Hit erst Jahre später



offiziell von Atarisoft auf zahllose Heimcomputer übersetzt. Für den VC 20 erscheint das Modul gar erst 1984, im selben Jahr wie die C64-Version. Iwata aber schreibt seine Weltraumschlacht bereits Anfang 1981 (ein Easter Egg im Quellcode, das ihn als Urheber ausweist, nennt auch das Datum 19. April) und holt Beachtliches aus dem jungen, noch weitgehend unerforschten Computer heraus.

Im Gegensatz zum späteren großen Bruder C64 muss der VC 20 mit Zeichensatzgrafik und ohne Sprites auskommen. Die Action ist bunt, flott und fordernd, einzig die Kollisionsabfrage schwächelt regelmäßig und lässt die Schüsse des Spielers wirkungslos durch flackernde Alien-Flügel wandern. Dennoch ist *Star Battle* eine technische Meisterleistung, die Iwata neben seinem Studium am Tokioter Institute of Technology für seinen späteren Arbeitgeber HAL (benannt nach dem Computer aus dem SF-Klassiker *2001 – Odyssee im Weltraum*) abliefert. Dabei profitiert er auch von seinem Praktikum bei Commodore Japan und dem engen Verhältnis zum dortigen Chefingenieur.

Dank HAL bestückt die japanische Commodore-Dependance die frühe Spiele-Palette des VC 20 mit einigen feinen Titeln, die für junge Spieler wie mich auf magische Weise die Spielhalle ins Wohnzimmer bringen. *Jupiter Lander, Rally-X* und eben *Star Battle* erlebe ich im örtlichen Kaufhaus, wo mir der VC 20 als Spielecomputer schmackhaft gemacht wird – noch muss ich mich allerdings mit dem VCS vergnügen und kann von einem eigenen Heimcomputer nur träumen. Respektive davon lesen, zum Beispiel in meiner Lieblingszeitschrift *Telematch*, in deren Ausgabe vom Juni 1983 gleich zehn VC-20-Titel getestet werden – *Star Battle* verpasst man die Note 2 und das Fazit: „Die Graphik ist hervorragend, der Spielablauf aufregend und spannend." 40 Jahre später und durch die rosarote Nostalgiebrille kann ich das nur bestätigen. *



Radar Rat Race

MODUL-MAUSEFALLE



» HERSTELLER: COMMODORE
» ERSCHIENEN: 1981
» HARDWARE: VC 20

Von Paul Drury

Es heißt immer, es käme nicht auf die Größe an. Aber mit zwölf Jahren wusste ich, dass ich wirklich keinen Großen hatte. Denn mein erster Home-Computer war ein VC 20, und selbst Anfang der 80er Jahre war mir bewusst, dass 5 KB RAM doch schon arg klein sind fürs „Herumspielen".

Doch es gab Abhilfe: Überraschenderweise erschienen für den Winzling über 180 Spiele im Modul-Format, was zusätzlichen Speicher und einige beeindruckende Spiele erlaubte, zumindest für die damalige Zeit. Ich liebte die beiden exzellenten Audiogenic-Werke *Cloudburst* und *Spiders of Mars*. Oder die wegweisenden Grafik-Adventures von Scott Adams. Commodore selbst veröffentlichte etliche schöne Arcade-Klone – darunter *Jelly Monsters*, das so klar von *Pac-Man* geklaut war, dass die Copyright-Inhaber vor Gericht zogen.

Auch *Radar Rat Race* war ein Klon, in diesem Fall von Namcos *Rally-X*, das ein Jahr vorher in die Spielhallen gekommen war. Allerdings war Bill Hindorff (der übrigens einer der „VIC Commandos" war, also den VC 20 mitentwickelt hatte) so schlau, dem Ganzen einen Nagetier-Überstrich zu verpassen. Aus den Autos wurden Ratten, aus den Fahnen leckere Käseecken. Und die Felsen wurden zu lauernden Katzen, die uns fraßen, wenn wir ihnen zu nahe kamen. Und während man in *Rally-X* Rauch einsetzen konnte, um die Verfolger zu verlangsamen, ließ man jetzt eben, nun ja, Rattenknödel zurück.

Man musste durch ein riesiges, scrollendes Labyrinth hindurch, den bösen roten Ratten ausweichen, und immer wieder per Radar checken, wo das nächste Käsestückchen lag. Das war ebenso herausfordernd, wie es nervötend war, den immer gleichen sieben Sekunden aus „Three Blind Mice" zuzuhören. Die hier abgebildete, zusammengesetzte Komplettansicht der Karte zeigt, wie groß das Labyrinth wirklich ist. Und sie erinnert mich daran, wie schön die Anfangstage unseres Hobbys waren, ganz unabhängig davon, wie stark oder schwach unsere jeweilige Hardware gewesen sein mag. *



Shadowfax

AUF SCHATTENFELL GEGEN DIE RINGGEISTER

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: MIKE SINGLETON, POSTERN LTD.
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: VC 20

Von Paul Drury

Der weißhaarige Mann lächelte über seinen Rauschebart hinweg auf uns Zwölfjährige hinab: „Ich habe hier etwas in meiner Tasche, das euch umwerfen wird!“ Damit griff er in seine Robe und zog ein pechschwarzes… Tape hervor, steckte es in die Datasette des VC 20, der im Laden aufgestellt war, und drückte „Play“. Wir warteten. Und warteten. Im Computerladen war es so still, wie es nur dann sein kann, wenn die Schwarzen Reiter, die Ringgeister nahen. Überdeutlich hörten wir das Surren des Kassettenlaufwerks.

Plötzlich erschien Gandalf auf dem Bildschirm, auf seinem mächtigen Ross Schattenfell (englisch: *Shadowfax*) sitzend. Ohne Gnade schoss er Blitze auf eine nie enden wollende Schwadron von Ringgeistern, die auf ihn zu galoppiert kam (Halt, gab es nicht nur neun? Egal!). Die Schwarzen Reiter beugten sich über die Mähnen ihrer Rosse, deren Hufe erschütterten Mittelerde. Wo ihr heute dürftige Pixel seht, nahmen wir die flatternden Gewänder Gandalfs wahr. Für uns, die wir mit Tolkien-Büchern aufwuchsen, wirkte das alles ungeheuer real.

Ich habe nie den Moment vergessen, als ich 1982 *Shadowfax* zum ersten Mal sah, in einem Computerladen namens „First Bytes“ in Derby. Direkt danach schrieb ich einen VC 20 auf meinen Wunschzettel für Weihnachten – und so begann meine Liebesaffäre mit Commodore. Es war eines von vier Spielen, die ein gewisser Mike Singleton (der später mit *Lords of Midnight* für Spectrum berühmt wurde) für den VC 20 programmierte, die anderen hießen *Siege*, *Snake Pit* und *3-Deep Space* (mit beiliegender 3D-Brille!). Aber kein anderer Titel des Quartetts faszinierte mich so wie *Shadowfax*.

Die gelungene Pferde-Animation hatte Singleton von Eadweard Muybridge entliehen, dem britischen Fotopionier aus dem 19. Jahrhundert. Um die bösen Nazgul abzuschießen, musste man seine Blitze gut getimt abfeuern und detonieren lassen. Das war alles andere als einfach, da die Zahl und Geschwindigkeit der Gegner immer weiter zunahmen. Ich kann mich noch genau an meinen Highscore erinnern: 147 getötete Ringgeister. Eine monumentale Leistung, der *Herr der Ringe*-Vorlage würdig! *



Gridrunner

RASTLOS ÜBERS RASTER



» **PUBLISHER:** LLAMASOFT/HES
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **HARDWARE:** VC 20

Von Stephan Freundorfer

Seit vier Jahrzehnten designt und programmiert der 1962 geborene Engländer Jeff Minter – gewöhnlich im Alleingang – rasante Actionspiele oder psychedelische Farb- und Sound-Synthesizer. Immer wieder betätigt er sich als Unterstützer von Underdog-Plattformen wie Atari Jaguar oder Nuon.

Wie viele seiner Landsleute und Altersgenossen machte er seine ersten Schritte auf frühen Commodore- und Sinclair-Rechnern und ließ sich von der Spielhalle inspirieren. Beispielsweise vom Atari-Automaten *Centipede*, den er in dessen Erscheinungsjahr 1981 für Publisher dk'Tronics auf den ZX81 umsetzt. Und zwar ohne Lizenz und sogar ohne jede eigene Erfahrung mit dem Automaten: Minter genügt, von dem Titel gehört und ein Foto des Bildschirms gesehen zu haben. Entsprechend hat das schwarz-weiße ZX81-*Centipede* gar nicht sonderlich viel mit seinem Arcade-Vorbild gemein.

Minter lässt die hektische Hundertfüßer-Schießbude nicht los, doch er fürchtet den langen Arm von Atari: Das Unternehmen geht zunehmend gegen das Abkupfern seiner Spielautomaten vor. Es muss also eine andere Thematik als ein von Gliedertieren heimgesuchter Pilzgarten her, und natürlich auch ein neuer Name. Wobei dieser als Erstes feststeht und das Design des Spiels maßgeblich beeinflusst. Bei einer U-Bahn-Fahrt in London sieht Minter ein Plakat für den kommenden SF-Film *Blade Runner,* worauf ihm der Begriff



Gridrunner durch den Kopf schießt. Innerhalb von sieben Tagen entsteht das zugehörige Spiel, das Minter in der Heimcomputerszene zum Garant rasanter Action macht und ihm vor allem dank Verkaufserfolgen in den USA ein ordentliches Finanzpolster beschert.

Diese *Centipede*-Grundmechanik sorgt auch in *Gridrunner* von der ersten Spielsekunde an für einen hohen Adrenalinpegel: Eine aus sieben Segmenten bestehende Droiden-Schlange flitzt von Seite zu Seite und zeilenweise auf das ballernde Spielerraumschiff zu. Getroffene Segmente bleiben als stationäre Objekte zurück, während sich die Schlange in zwei Hälften teilt, die beide zum unteren Bildschirmrand weiterrasen. Neben der futuristischen Optik hebt Minter sein Spiel durch eine ganze Reihe weiterer Elemente vom Atari-Vorbild ab. So verwandeln sich die Schlangenreste, wenn sie nicht flink abgeschossen werden, in irrwitzig schnelle Geschosse. Zudem bewegt sich das Spielerschiff vor einem roten (und titelgebenden) Raster, an dessen Seiten zwei Kanonen entlangfahren, die in regelmäßigen Abständen einen Laserstrahl respektive eine Rakete abfeuern.

Gridrunner ist herausfordernd und motivierend, letztlich aber nicht viel mehr als ein stetig schwerer werdender Highscore-Shooter. Aber was für einer! 20 Levels dauert der immer rasantere und mit mehr Schlangen gespickte Kampf. Dank futuristischer Optik, hypnotischer Soundkulisse und rasantem Spielgefühl kommen VC-20-Nutzer nicht an Minters Werk vorbei. Die britische Zeitschrift *Commodore User* jubelt Ende 1983: „Wow! Es wurde sicher noch nie mehr in die 3,5 KB eines nicht erweiterten VC 20 gepackt, ein Muss für Anhänger schneller Arcade-Action." Jeff Minter selbst mag die Version für den kleinen Commodore-Rechner am liebsten und findet die C64-Umsetzung (die mir 1984 die eine oder andere Spielhallen-Mark sparte) optisch ein bisschen zu dürr.

Gridrunner wurde auf etliche 8- und 16-Bit-Plattformen umgesetzt und legte den Grundstein einer ganzen Spielereihe, deren Teil 2 nur wenige Monate nach der ersten Raster-Ballerei unter dem Namen *Matrix* sowohl VC 20 als auch C64 beehrte. Hier griffen übrigens zum ersten Mal mutierte Kamele den Spieler an – eine skurrile Gegnersorte, für die Minter in den 1980ern berühmt werden sollte. *







Jörgs Heimcomputer

Schon mit etwa neun Jahren begann die Home-Computer-Karriere von Jörg Langer, auch wenn heutige Generationen Probleme hätten, sein erstes Gerät überhaupt als Computer zu erkennen ...



Von Jörg Langer

DER ALLERERSTE: KOSMOS CP1

DER GRUND: MONDLANDUNG

Man merkt, siehe seinen Artikel weiter hinten im Heft, dass Anatols Stapellauf doch noch ein paar Jährchen vor meinem stattgefunden hat: Bei ihm war der erste „Home-Computer" ein Kosmos Logikus, bei mir schon ein topmoderner Kosmos CP1 samt Display (sechs Ziffern!) und Keyboard (30 Folien-„Tasten"). Mit diesem begann circa 1981 meine Karriere als User und etliche Jahre lang auch Coder. Wie hieß es so schön auf der Anleitung: „Der spielerische Einstieg in ein Gebiet, dem die Zukunft gehört."

Und was man mit dem CP1 nicht alles machen konnte! Leuchtdioden ansteuern! Töne ausgeben! Zusatzmodule andocken! Und sogar ein waschechtes Spiel namens **Mondlandung** ließ sich einprogrammieren: Dabei zeigten, glaube ich, die drei Ziffern vor dem Punkt die Höhe und die drei Ziffern nach dem Punkt die Geschwindigkeit an. Über die hinten angebrachten Kupferzungen gab ich Schub. Ich fühlte mich wie an Bord eines waschechten Spaceshuttle! Bis dann allzu oft „E255" (so meine Erinnerung) erschien – das stand für einen Crash.





DER BENEIDETE: ATARI 800XL

DER GRUND: WIE IN DER SPIELHALLE!

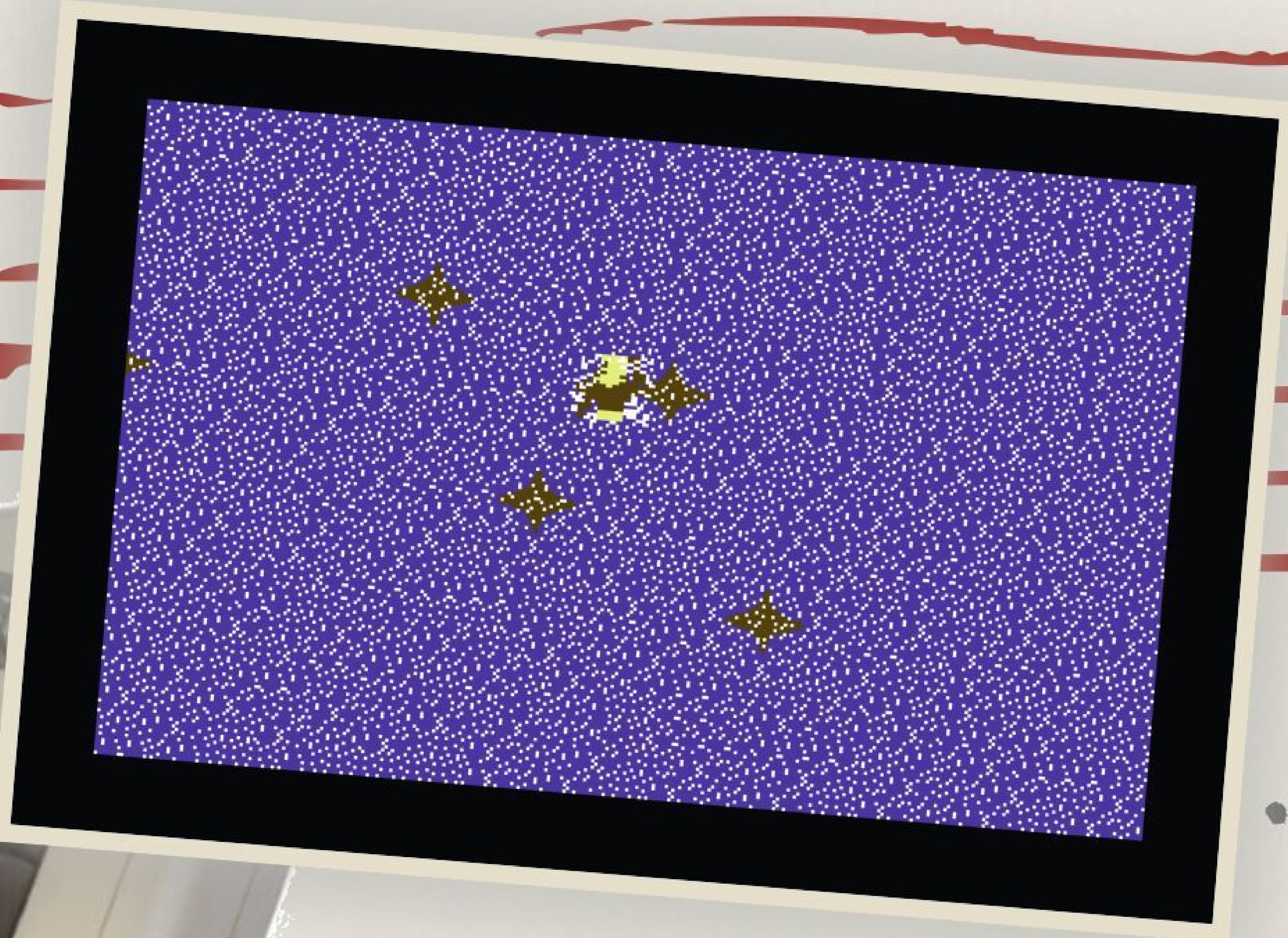
Mein Freund Thomas hatte einen, und ich hatte keinen. Einen echten Computer, den man an einen Fernseher anschließen konnte. Und auf dem TV erschienen Wunderwelten in Farbe und mit animierten Figuren – wie in der Spielhalle! Es muss Anfang 1984 gewesen sein, als ich immer öfter nach der Schule bei Thomas saß, um eine Stunde an dessen Atari 800XL zu spielen. Ich weiß nicht mehr, was wir damals eigentlich spielten, aber ich weiß noch, wie faszinierend ich das fand und wie unerträglich groß mein Neid wurde.

DER ERSTE ECHTE: COMMODORE 64

DER GRUND: VERGLEICHSTEST IN ILLUSTRIERTER

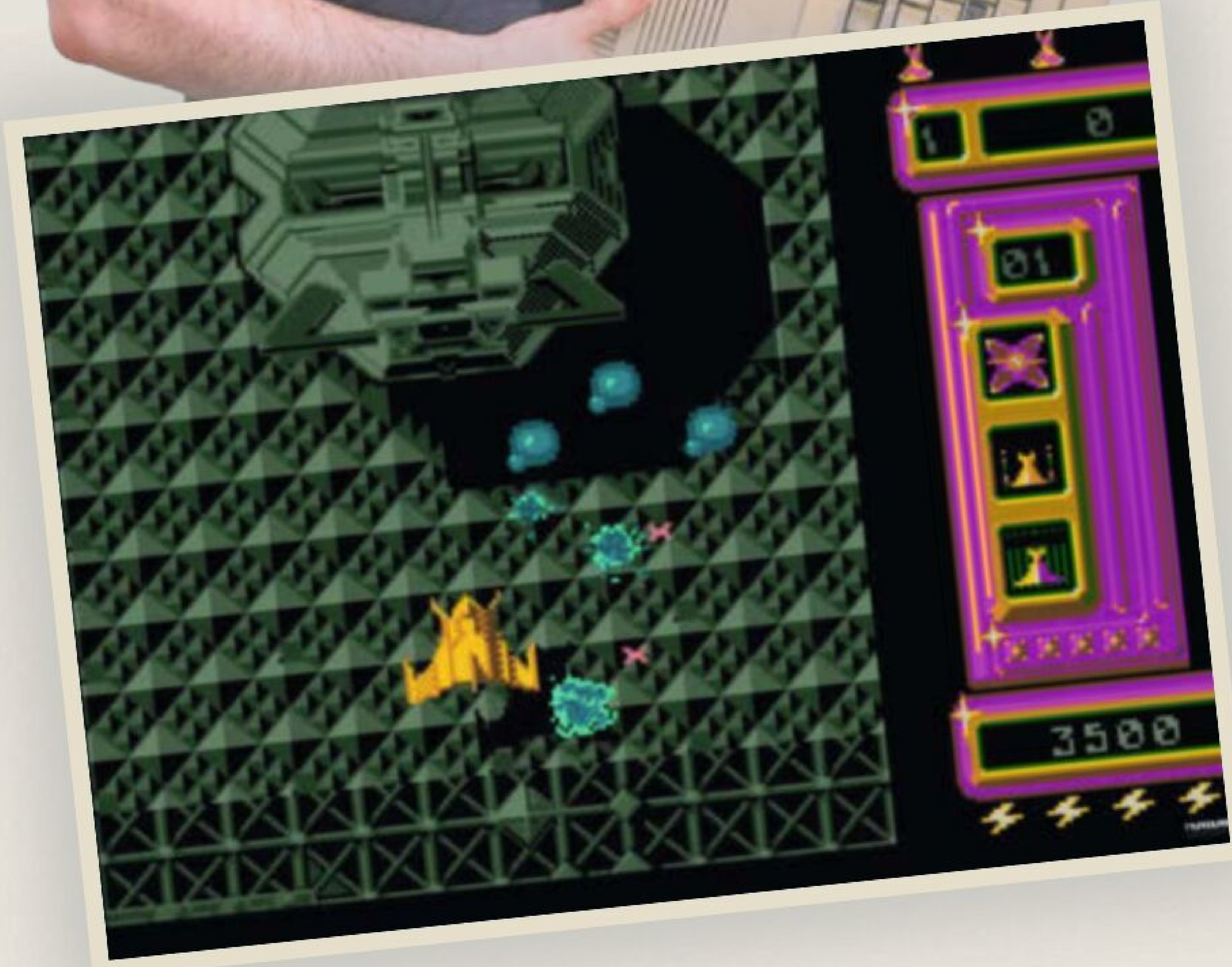
Ich bin mir nicht mehr hundertprozentig sicher, in welcher Illustrierten der große Vergleichstest aktueller Home-Computer stand, auf dessen Grundlage ich meine Kaufentscheidung traf. War es der *Stern*? Jedenfalls war es keine Computerzeitung – die es damals sowieso praktisch noch nicht gab. Wohlgemerkt, ich kannte praktisch alle Home-Computer vom Kaufhaus Horten in Heilbronn, hatte mit den meisten schon viele Stunden gespielt. Aber die größte Investition meines etwa zwölfjährigen Lebens wollte ich dann doch auf harter Faktenbasis treffen!







Ich glaube, es waren die Hardware-Sprites und die Farben, aufgrund derer ich mich für den C64 entschied. 1984 kostete der noch deutlich über 1.000 DM mit Datasette (ein Floppy Drive oder gar Monitor? Viel zu teuer!), und meine Familie gehörte nicht zu den wohlhabendsten. Also sparte ich ein halbes Jahr lang und bat sämtliche Verwandten um Geld anstelle von Geschenken – sodass dann, mit letzter Aufrundung durch die Eltern, irgendwann tatsächlich Commodores Brotkasten mein Eigen war. Die ersten Monate lief er übrigens an einem tragbaren Schwarz-Weiß-Fernseher, was mich in Sachen Frusttoleranz enorm abhärtete. So sah man bei **Aztec Challenge** die (auf einem Farbmonitor bereits nur schwer zu erkennenden) Piranha-Schwärme im „Schwimm-Level“ in Schwarz-Weiß schlicht gar nicht mehr.



DAS UPDATE: COMMODORE 128

DER GRUND: ONKEL PETERS FLUCHT

Eines Tages stand mein Onkel Peter vor der Tür und führte mich zum Kofferraum seines aktuellen Autos. Onkel Peter hatte oft neue Autos. Er hatte seinen C128 samt Peripherie (Floppy 1571 et cetera) dabei und bot mir an, ihn gegen meinen C64 und 1541 zu tauschen. Als ich fragte: „Wieso das denn?“, antwortete Onkel Peter: „Muss es für alles einen Grund geben?“ Nach diesem Austausch habe ich Onkel Peter nie wiedergesehen, denn er trennte sich in diesen Tagen von meiner Tante und war fortan „unbekannt verzogen“.

Ich freute mich über das deutliche Upgrade. Der C128 war deutlich schicker und flacher, wichtig beim Tippen. Etliche C64-Spiele profitierten von der schnelleren Floppy und dem verdoppelten Speicher. Am wichtigsten für mich: **Ultima V** hatte auf C128 kaum Ladepausen (insbesondere nicht nach jedem Tastendruck!) und spielte 15 zumeist fantastische Musikstücke ab, je nach Ort und Situation.



DER LETZTE: AMIGA 500

DER GRUND: GOLDRUNNER

In meinen C64-Tagen tauschte ich recht regelmäßig bespielte Leerdisketten mit zwei erwachsenen Freunden. Einer der beiden, Helmut, begrüßte mich eines Abends mit seiner Neuanschaffung: einem waschechten, sündteuren Amiga 1000. Übrigens einer der äußerlich schönsten Computer, die es jemals gab, meiner bescheidenen Meinung nach. Jedenfalls war das erste Spiel, das er einlegte, **Goldrunner**. Ich wusste damals nicht, dass das nur eine ST-Konvertierung war. Oder dass der Vertikal-Shooter zwar große Sprites, aber kein allzu geniales Spieldesign besaß. Alles, was ich sah, war diese fantastische Grafik, das elegante Wenden des Raumgleiters, und dazu diese coole Sprachausgabe: „Gold … runner“!

Es brauchte dann noch über ein halbes Jahr und einen stressigen Sommerferien-Job im Kernkraftwerk, bis ich mit einem Amiga 500 nachziehen konnte. Auf dem zockte ich so gut wie nie Arcade-Spiele, sondern Adventures und Simulationen und Strategiespiele. Dennoch war es **Goldrunner**, das mir schlagartig klarmachte, dass die Tage meines C128 gezählt waren. Nach dem Amiga gab es dann keine nennenswerten Home-Computer mehr, sondern nur noch beige oder graue Kästen, die ihr liebloses internes und externes Design über immer schnellere Prozessoren und Erweiterungskarten wettmachten. *



ATARI 800XL

Die 8-Bit-Rechner von Atari wurden sage und schreibe 13 Jahre lang produziert und boten viele Neuerungen im Heimcomputer-Bereich. Warum sind sie heute fast in Vergessenheit geraten? Retro Gamer rekapituliert die Geschichte der Serie, wobei unser Fokus in diesem Sonderheft auf dem Atari 800XL liegt.

Manche Spieler erinnern sich nur an das äußerst erfolgreiche 2600 VCS, wenn sie an Atari denken. Doch die Entwicklung der ersten 8-Bit-Heimcomputer begann sogar schon, bevor das 2600 mit seiner markanten Holzoptik überhaupt in den Regalen stand. Als die Entwicklungsabteilung von Atari 1975 das 2600 entwarf, rechnete sie mit einer Lebensdauer von etwa drei Jahren und plante schon im Vorfeld einen Nachfolger.

Das neue Design sollte viele der Features des 2600 enthalten, aber weiterentwickelte Grafik- und Soundchips bekommen und obendrein auch mehr Speicher. Dieses neue System wurde für 1979 geplant. Das Management von Atari wollte damit zwei Marktlücken bedienen: eine einfache Maschine ausschließlich für Spieler und ein hochwertiges Gerät als vollwertiger Rechner.

Die beiden Geräte wurden Candy und Colleen genannt – nach zwei Sekretärinnen bei Atari – und sollten trotz einiger Unterschiede kompatibel sein. Obwohl Candy zunächst als reine Spielekonsole geplant war, sollte sie ähnlich wie der später veröffentlichte Sinclair ZX81 eine Folientastatur bekommen, die für Kinder ideal war, da man sie einfach abwischen konnte. Außerdem waren ein Schacht für Module und Anschlüsse für Joysticks und den Fernseher vorgesehen. Colleen sollte dagegen professioneller daherkommen und eine richtige Tastatur, zwei Cartridge-Schächte und Schnittstellen für TV und Monitor bieten. Beide sollten auch verschiedene Speicherkonfigurationen haben und mit einer Version von Microsoft BASIC ausgeliefert werden. Dies wurde später allerdings verworfen und es kam eine spezielle Version von Atari BASIC zum Einsatz, die auf Cartridge vorinstalliert war.

In den Jahren 1977 und 1978 ging die Entwicklung mit besonderem Augenmerk auf dem TIA-Chip (Television Interface Adapter) weiter. Der neue Chip sollte CTIA heißen, wobei das „C" für „Color" stand, und eine von mehreren Spezialanfertigungen des Systems werden. Er sollte gemeinsam mit dem ANTIC (Alphanumeric Television Interface Controller) verbaut werden. Dieser diente dazu, die Grafik in unterschiedlichen Modi mit verschiedenen Farbtiefen und Auflösungen aufzubereiten. Wie der TIA im 2600 generierte auch der CTIA die Sprites und wurde dahingehend erweitert, die Farbe für den ANTIC-Chip bereitzustellen. Durch das Zusammenspiel der beiden neuen Chips CTIA und ANTIC sollte so Grafik möglich werden, wie man sie bislang nur aus der Spielhalle kannte.

Wiederum zwei Jahre später wurde der CTIA durch den GTIA ersetzt – das „G" stand für erweiterte grafische Fähigkeiten. Eigentlich war er schon ursprünglich geplant gewesen, doch die Chipentwicklung hatte sich verzögert, sodass Atari keine Wahl blieb, als zunächst mit dem CTIA auszuliefern. Der dritte Spezialchip im Bunde war der berühmte POKEY (POtentiometer and KEYboard). Er war für das Auslesen der Tastatur und der Controller sowie für den Vierkanal-Sound und einige weitere Funktionen verantwortlich. Dieser Chip wurde von niemand anderem als Doug Neubauer entworfen, der später auch für die erste „Killerapplika-




FIGHT NIGHT


HEAD OVER HEELS


PANTHER


BMX SIMULATOR


DARK CHAMBERS

tion" des Systems, *Star Raiders*, verantwortlich zeichnen sollte.

POKEY hatte einen sehr charakteristischen Klang und war mit seinen verschiedenen Funktionen eine Hauptstütze für die Geräte von Atari in den 80ern. Eine weitere Innovation der Atari-8-Bit-Rechner (oder kurz „A8") war der SIO, der serielle Input/Output-Bus, ein Vorläufer des heutigen USB. Durch diesen konnte man mehrere Peripherie-Geräte hintereinander an einen einzigen Port anschließen, wobei sie sich mittels eingebauter Treiber selbst konfigurieren konnten. Das Atari DOS, das im ROM des Systems eingebaut war, war menügeführt – eine weitere Innovation zu jener Zeit.

Die beiden Geräte wurden schlussendlich im Dezember 1978 offiziell angekündigt, als Atari 400 und Atari 800. Die Namen bezogen sich auf den Hauptspeicher, der 4 respektive 8 Kilobyte betragen sollte. Als die beiden Geräte 1979 jedoch tatsächlich auf den Markt kamen, waren die Hauptspeicherpreise so weit gefallen, dass beiden 8 Kilobyte spendiert wurden. Durch weiter sinkende Preise wurde der 800 von Atari durch Nutzung der internen Erweiterungsslots bald auf die maximal möglichen 48 KB aufgerüstet.

Durch den vergleichsweise hohen Preis des 800 konnte sich der 400 allerdings fast doppelt so oft verkaufen und war damit das klar erfolgreichere System. Daher zielten die Softwarehersteller auch eher auf dieses Gerät ab und nutzten den zusätzlichen Schacht für Cartridges und den größeren Hauptspeicher des 800 nur selten. Obwohl sich die Geräte gut verkauften, wurde der Preis zu einem Stolperstein für Atari. Die Firma merkte bald, dass dieser gesenkt werden musste, da sich am Horizont bereits Systeme mit ähnlichen Spezifikationen abzeichneten, vor allem der Commodore 64, der MSX und der Sinclair ZX Spectrum.

Ataris Antwort auf dieses Problem war der 1200XL. Er war ein 64-KB-System mit neuem ROM, neuen Funktionstasten und einem Cartridge-Schacht, der nun an der Seite untergebracht war. Diese Änderungen zogen allerdings Probleme bei der Abwärtskompatibilität nach sich, was damals deutliche Kritik seitens der Fachpresse hervorrief. Auch die Endkunden blieben unbeeindruckt und kauften weiterhin lieber die Vorgängermodelle des A8. Das Gerät wurde schließlich im Juni 1983 aus dem Handel genommen, ohne je in Europa erschienen zu sein. Doch Atari hielt an der XL-Idee fest und beschloss, die Entwürfe dafür zu überarbeiten, um kundenfreundlicher zu werden. Währenddessen lieferten sich Commodore und dessen Rivale Texas Instruments einen Preiskrieg auf dem Markt.

Atari kündigte auf der Sommer-CES 1983 vier neue Modelle des XL an, von denen jedes ein bestimmtes Marktsegment bedienen sollte. Der 600XL war das Basismodell mit schlankem Design und 16 KB Hauptspeicher. Danach folgte der 800XL, der ein ein wenig tieferes Gehäuse und 64 KB RAM hatte – er sollte sich zum Allrounder und zum nach Atari ST vielleicht beliebtesten (aber nicht erfolgreichsten!) Atari-Heimcomputer mausern. Danach folgten der 1400 und der 1450 mit eingebautem 300-Baud-Modem und einem Stimmen-Synthesizer (im 1450XLD), sowie doppelseitigem Diskettenlaufwerk. Als weitere Modelle waren der 1600XL, der 1650 XLD und der 1850 XLD geplant, die unter anderem duale Prozessortechnik enthalten sollten. Diese wurden jedoch nie veröffentlicht, da der neue Atari-Chef James Morgan die Firma zu ihren Wurzeln im Bereich der Videospiele zurückführen wollte.

Atari bekam diese neuen XL-Modelle allerdings nicht rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 1983 in die Läden. Nur einige wenige Exemplare waren rechtzeitig fertig, was die Firma hart traf. Der C64 war hingegen in großer Stückzahl verfügbar, und so konnte Commodore-Chef Jack Tramiel alsbald den 8-Bit-Markt dominieren. Der niedrige Preis des C64, den Tramiel durchgeboxt hatte, um die Verkäufe seines Geräts anzukurbeln, kam allerdings

ATARI 800XL

» **HERSTELLER:** Atari
» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1983 (Atari 400: 1979)
» **WELTWEITE VERKÄUFE:** ca. 2,5 Millionen

020 Jörg Langers Heimcomputer
Neid auf seines Freundes 800XL führte Jörg zum C64

022 Der Atari 800XL
Der XL stellte einen Riesensprung vom 400/800 dar

028 Zehn der Besten:
Encounter, Rainbow Walker, Pastfinder, Boulder Dash, Dropzone, Rescue on Fractalus, Star Raiders, Bounty Bob Strikes Back, The Eidolon, Yoomp!

030 Star Raiders
Erster Raumschiff-Simulator mit Bewegungsfreiheit

032 Pitfall
Der erfolgreichste unbekannte Computerspiel-Held

033 Rescue on Fractalus
Nervenkitzel nach der Raumgleiter-Landung

034 Bruce Lee
Toller Mix aus Martial Arts und Plattformer

036 Blue Max
Isometrische Bombardierungen und Strafings

037 Miner 2049er
Auf dem Atari 800 färbte Bounty Bob Gerüste ein

038 The Tail of Beta-Lyrae
Das beste *Scramble* auf dem Atari 800XL



PERIPHERIE-PORT
■ Dies ist die SIO-Schnittstelle für Diskettenlaufwerk, Kassettenspieler, Modem oder Drucker.

PARALLEL-PORT
■ Auch bekannt als Erweiterungsslot, nützlich zum Installieren von zusätzlichem Speicher.

MONITOR
■ Preisfrage: Was schließen wir an diesen Port an …?

TV
■ Um den Computer per RF-Kabel mit dem Fernseher zu verbinden.

POWER
■ Hier schließt ihr den externen Trafo der 8-Bit-Geräte von Atari an.

beim Vorstand von Commodore nicht gut an – in der Konsequenz musste Tramiel die von ihm selbst gegründete Firma verlassen.

Als Warner infolge der großen Videospielkrise in Nordamerika die Konsumgüterabteilung von Atari abstoßen wollte, witterte Jack Tramiel mit seiner kurz zuvor gegründeten Tramiel Corporation seine Chance. Zunächst erwarb er die Aktiva der Firma und integrierte sie in seine eigene Firma, die er Atari Corporation nannte. Dann nahm er sich als erstes großes Projekt die Neuauflage der 8-Bit-Produktreihe vor. Diese neuen Geräte wurden 1985 zusammen mit dem Atari ST (der 16-Bit-Technik nutzte) angekündigt und teilten sich mit diesem das Design der Gehäuse. Sie nannten sich „XE-Serie", was für „XL Expanded" („XL erweitert") stand.

Es gab sie in zwei Varianten: den 65XE mit 64 KB Speicher und den 130XE mit 128 KB Speicher. Der Cartridge-Schacht wurde an die Seite verfrachtet und das Design war kostensparender ausgelegt. Die anderen beiden XE-Geräte folgten kurz darauf: der 800XE war im Grunde ein 65XE, der für Osteuropa und das XE Gaming System (XEGS) aufbereitet worden war. Als konsolenartiges System sollte es vor allem Hardcore-Spieler ansprechen. Auch eine tragbare Version des 65XE mit 3,5-Zoll-Laufwerk und 5-Zoll-Bildschirm war geplant, kam aber nie heraus, ebenso wie eine Geräteversion mit AMY-Synthesizer. Am 1. Januar 1992 wurde die 8-Bit-Reihe offiziell eingestellt.

Innerhalb ihres gesamten Lebenszyklus verkaufte sich die 8-Bit-Reihe von Atari auf beiden Seiten des Atlantiks zwar ordentlich, aber nicht so gut, wie sie es verdient gehabt hätte. Die Ursache dafür war eine Kombination von Faktoren: Zum hohen Einstiegspreis kamen Probleme in der Produktion, ein verfehltes Marketing und interne Veränderungen bei Atari. Und vielleicht gab es auch schlicht zu viele Versionen.

Während in den USA schnell keine neue Software mehr erschien, erlebten die Geräte



» Als teure Alternative zu Disketten und Kassetten gab es Module.

» Alle 8-Bitter von Atari konnten Module, Disketten und Kassetten abspielen.

ATARI 8-BIT EXKLUSIV-

Klassiker, die es nirgendwo anders gibt.



CAVERNS OF MARS

■ ATARI ■ 1981

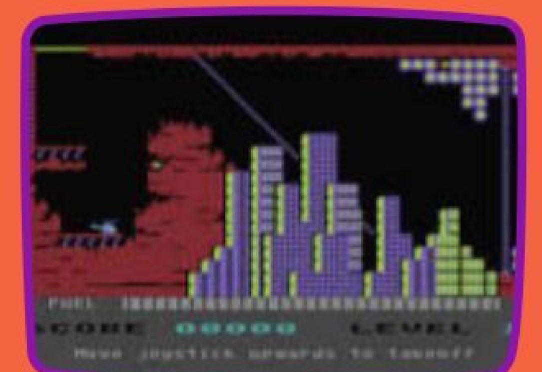
Den frühen Titel kann man am besten als vertikal scrollende Version des Konami-Klassikers *Scramble* beschreiben. Die Spielidee ist ziemlich identisch: Ihr müsst ein Raumschiff durch enge Höhlen lenken, ohne anzustoßen oder den letzten Tropfen Treibstoff zu verbrauchen. Die Levels werden dabei nach hinten hin richtig fies.



EASTERN FRONT 1941

■ ATARI ■ 1982

Zu seiner Zeit war *Eastern Front 1941* ein Strategiespiel, das Standards setzte. Sowohl der Spieler als auch der Rechner begannen als Anfänger, angeblich lernte die KI im Verlauf der Partie hinzu. Außerdem rechnete das Computerhirn bereits dann am eigenen Zug, wenn gerade noch der Spieler dran war, was die Zugzeiten reduzierte.



SIDEWINDER

■ FUTUREWARE ■ 1986

Sidewinder ist wirklich interessant, da es Komponenten aus *Gravitar*, *Scramble* und *Airwolf* von Elite verbindet. Ihr müsst euren Hubschrauber durch fünf gefahrvolle Levels steuern, die feindlichen Stützpunkte vernichten und zur Oberfläche zurückkehren. In der Originalversion gab es sogar einen Level-Editor, der im späteren Release von Zeppelin fehlte.

in Europa durch den Budget-Markt eine späte Renaissance. Ende der 80er wurden die Preise für die verbliebenen Exemplare des 800XL und des neuen 65XE stark reduziert. Dies führte zu einem Ausschlag in den Verkaufszahlen und brachte viele der führenden Budget-Hersteller dazu, noch einige Spiele auf Kassette zu veröffentlichen. Neben mauen Umsetzungen von anderen 8-Bit-Systemen gab es einige echte Perlen, die es leider nie auf die andere Seite des Atlantiks schafften. Spiele wie *Panther, Grand Prix Simulator* und *Draconus* zeigten eindrucksvoll, wozu gerade der 800XL noch imstande war; zudem widmeten sich bekannte Musiker wie David Whittaker oder Rob Hubbard dem POKEY-Chip.

Zu ihrer Zeit waren die 8-Bitter von Atari leistungsstarke Rechner, erst drei Jahre später kam mit dem C64 ein wirklicher Konkurrent mit ähnlichen Spezifikationen heraus. Viele Programmierer verdienten sich auf den A8-Rechnern ihre Sporen, darunter Jeff Minter, Archer MacLean, Ed Fries und Chris Crawford. Einer der größten Vorteile der A8-Homecomputer war die schiere Anzahl an Farben, die sie darstellen konnten. Chuck Peavey, der mit *Panther* eines der besten Spiele schrieb, sieht das als entscheidendes Merkmal. „Es gibt einige Dinge, die herausstachen. Zuerst einmal natürlich die 128 Farben, von denen 120 gleichzeitig auf dem Bildschirm sein konnten. Heutzutage ist das witzlos, damals aber hatten die meisten Geräte nur acht Farben!"

Auch der Entwickler Bill Hogue ist ähnlicher Ansicht: „Was die Grafik betrifft, mochte ich die Geräte lieber als den Apple II oder den

»Im folgenden Jahr war ich besessen davon, das Gerät an seine Grenzen zu bringen.« ARCHER MACLEAN

TITEL



MIRAX FORCE

■ TYNESOFT ■ 1987

Es gab zwar keine direkte Portierung des großartigen *Uridium* auf die 8-Bitter von Atari, dafür aber zahlreiche Klone, von denen dieser hier der beste war. Laut Programmierer Chris Murray klopfte er das Spiel in nur elf Tagen zusammen, sogar die Sprachsamples sprach er eigenhändig ein! Auch von Atari selbst gab es einen *Uridium*-Klon namens *Thunderfox*.



PLASTRON

■ HARLEQUIN SOFTWARE ■ 1990

Dies war eines der letzten, aber auch eines der beeindruckendsten Spiele für die 8-Bit-Reihe von Atari. Es fühlt sich ein wenig wie der Klassiker *Moon Patrol* an, aber mit 3D-Perspektive. *Plastron* konnte vor allem durch die fantastische Musik und die farbenfrohe Grafik überzeugen. Leider blieb dies der einzige Titel von Harlequin.

VERSIONEN

ATARI 65XE

Diese verbesserte Version ersetzte den 800XL ab 1985. Sie bot ein schnittigeres Design, eine aktualisierte Fassung von Atari BASIC und einen neuen Speichermanager-Chip namens Freddie. Heute gibt es wenig Gründe, ihn dem 800XL vorzuziehen. Wenn, dann holt euch den 130XE, der mit 128 KB RAM doppelt soviel Speicher wie 800XL und 65XE hatte.



XE GAME SYSTEM

Als Antwort auf Nintendos NES konzipiert, setzte das XEGS (siehe auch eigenen Artikel in diesem Retro Gamer) auf den 65XE auf, tarnte sich aber als Konsole. Wer mochte, konnte ein Keyboard anschließen, das jedoch schlechter war als die der „echten" A8-Homecomputer. Das XEGS wurde samt Lightgun und eingebautem Atari BASIC ausgeliefert.



ATARI 800XE

Der letzte 8-Bit-Computer von Atari war der 800XE – und fast identisch zum 800XL. Freilich trug er das schmalere Gewand der 65XE/130XE-Varianten. Auch der Freddie-Chip stammt vom 65XE. Dem 800XE war nur eine kurze Lebensspanne vergönnt: Gerade mal ein Jahr wurde er verkauft. Populär war er vor allem in Osteuropa, aber in geringerem Maße auch in Deutschland.



TRS-80", erklärt er. „Der Atari konnte so viele Farben gleichzeitig! Bei *Miner 2049er* versuchte ich, jede mögliche Farbe zu verwenden!" Auch den POKEY-Chip lobt er: „Der Sound war einfach toll. Ich liebte den POKEY, da er so ein tolles Rattern erzeugen konnte." Chuck mochte im Besonderen die Musik des Spiels *Panther*: „Ich denke, da hat David Whittaker wirklich großartige Arbeit geleistet. Ich habe den Song immer und immer wieder gehört."

Auch Archer MacLean war von den A8-Rechnern beeindruckt. „Ich merkte schnell, dass da im Atari 800 eine ziemlich clevere Hardware am Werk sein musste. Das konnte nicht nur an der Software liegen! Doch Atari schwieg sich über das Innenleben des Geräts aus, sodass ich glücklich war, als mir eine Referenz von Chris Crawford in die Hände fiel, in der stand, wie man die Bits adressieren konnte. Da war es dann um mich geschehen. Im folgenden Jahr war ich besessen davon, das Gerät an seine Grenzen zu bringen."

Ein weiterer Grund für die Beliebtheit bei Programmierern ist auch die Flexibilität der Hardware. Chuck gerät ins Schwärmen: „Der Anzeigemodus für den Videospeicher war toll – das Bild konnte sich im Speicher befinden, wo man wollte. Das ist die Grundlage für viele heutige Videospeicherkonfigurationen. Diese Flexibilität zu haben ist für einen Programmierer sehr mächtig. Bei *Dark Chambers* benutzte ich ein Verfahren, das heute als Doppelpufferung bekannt ist: Während der Spieler ein Bild sah, wurden in einem anderen Speicherbereich die Monster und der Hintergrund gezeichnet. Während des nächsten vertikalen Bildrücklaufs setzte ich den Zeiger dann auf die zweite Speicherregion, und so weiter." Auch Archer hat ein eigenes Beispiel aus Dropzone zu bieten: „Es war sehr farbenfroh, lief konstant mit 50 Hz und es flogen jede Menge kleine animierte Teilchen durch die Gegend. Hierzulange war es ein Riesenhit und seiner Zeit weit voraus."

Warum also sollten wir uns an die 8-Bit-Systeme von Atari erinnern? Lassen wir Bill Hogue zu Wort kommen, den Macher von *Bounty Bob Strikes Back*: „Die Atari-Rechner brachten viele Jugendliche dazu, Software-Entwickler zu werden. Ich habe viele Briefe von Leuten bekommen, die mir das erzählten. Jeder hat ein Lieblingsspiel auf dem System, an das er sich liebevoll erinnert. Bei mir ist es *Star Raiders*, das ich in einem Computerladen um die Ecke spielte. Das war schon eine tolle Zeit!"



EIN INTERVIEW MIT ED FRIES

Ed Fries ist durch seine Rolle als Vice President Game Publishing bei Microsoft bekannt geworden und spielte dort eine wichtige Rolle beim Zukauf von Bungie, Ensemble und Rare. Seine Karriere begann allerdings auf den 8-Bittern von Atari.

RG: An welchen Titeln hast du auf den Geräten gearbeitet?

EF: Ich arbeitete während meiner Schul- und Unizeit freiberuflich für eine Firma namens ROMOX. Die sahen einen *Frogger*-Klon namens *Froggie*, den ich programmiert hatte, und wollten ihn als *Princess And Frog* veröffentlichen. Danach schrieb ich zwei weitere Spiele für sie: *Anteater* und *Sea Chase*. Mein erstes Spiel für den A8 war *Space Combat*, das allerdings nie auf den Markt kam.

RG: Was war deine anfängliche Meinung zu dem Gerät?

EF: Ich bekam den Atari 800 als Weihnachtsgeschenk und war anfangs enttäuscht, weil ich auf einen Apple II gehofft hatte. Nachdem ich ein wenig damit herumgespielt hatte, merkte ich aber, dass das Gerät viel besser war.

RG: Wie machte sich der 8-Bit-Atari im Vergleich zur Konkurrenz?

EF: Man merkte sofort, dass die Entwickler des Geräts Spiele im Sinn hatten. Als Programmierer bekam man Hardware-Sprites, guten Sound und obendrauf eine tolle Grafikarchitektur.

RG: Was waren die Plus- und Minuspunkte des Systems?

EF: Die Pluspunkte habe ich bereits genannt: Die Grafik und der Sound waren für die Zeit großartig. Auf der anderen Seite gab es diesen SIO-Bus, der seltsam war und teure Peripheriegeräte zur Folge hatte. Davon gab es auch viel weniger als für den Apple II.

RG: Verbindest du eine besondere Geschichte mit dieser Maschine?

EF: Als ich wegen der Uni umziehen musste, nahm ich meinen Atari 800 im Flugzeug mit, musste aber meinen Fernseher per Spedition verschicken – also hatte ich den erstmal nicht. Ich besaß in der neuen Wohnung leider auch keinen Wecker, so dass ich mir auf dem Atari ein kleines Weckprogramm schrieb – und zwar ohne Bildschirm! Dennoch hat es funktioniert und mich am nächsten Morgen pünktlich aufgeweckt.

RG: Welches waren deine Lieblingsspiele auf dem Gerät?

EF: *M.U.L.E* war bei mir auf Platz eins, gleich danach kam *Star Raiders*.

RG: Warum sollte man sich an die 8-Bit-Maschinen von Atari erinnern?

EF: Sie wurden zu Ataris absoluter Glanzzeit veröffentlicht und waren sowohl zum Spielen als auch zum Arbeiten wunderbar geeignet.

DIE KICKSTARTER-PLATTFORM

Diese Spiele begannen ihren Siegeszug auf den 8-Bit-Ataris, wurden aber erst auf anderen Plattformen zum Hit.

STAR RAIDERS II

■ ATARI ■ 1985

Dieser Titel begann eigentlich als Spiel zum Film *The Last Starfighter* und wurde später umbenannt, um als Fortsetzung von Doug Neubauers Klassiker *Star Raiders* zu dienen. Electric Dreams konvertierte das Spiel, das als eines der besten auf dem System gilt, 1987 für Spectrum, C64 und Schneider CPC. Dennoch bleibt die A8-Version die beste.



SCHNEIDER CPC



NECROMANCER

■ SYNAPSE SOFTWARE ■ 1982

Necromancer ist ein einzigartiger und höchst beindruckender Titel, der ziemlich früh herauskam. Ihr spielt einen Zauberer, der auf magische Art Bäume kontrollieren und Trolle verjagen kann. Für die beiden sehr unterschiedlichen Abschnitte des Spiels brauchtet ihr ganz eigene Fähigkeiten. Später kam das Spiel dann für C64 und Atari 5200 heraus.



COMMODORE 64



ATARI 5200



MSX



DROPZONE

■ US GOLD ■ 1984

Als eines der bekanntesten 8-Bit-Spiele basierte *Dropzone* von Archer MacLean stark auf dem Spielhallenklassiker *Defender*. Obwohl es ein Klon war, war das Spiel sehr erfolgreich und äußerst gefragt, sodass es für C64, NES, Game Boy und Game Gear umgesetzt wurde und später Updates für SNES, PlayStation und Game Boy Advance herauskamen.





SPELUNKER

■ BRØDERBUND ■ 1984

Das Höhlenabenteuer *Spelunker* war sehr von *Pitfall!* von Activision inspiriert und war eines der ersten Computerspiele, die für die Spielhalle portiert wurden. Absehen von dieser Version gab es auch Umsetzungen für C64, MSX und NES. Das vor einiger Zeit veröffentlichte *Spelunky* erinnert zwar im Namen und Höhlensetting an diesen Klassiker, verwendet aber als Roguelike andere Spielmechanismen.

NES



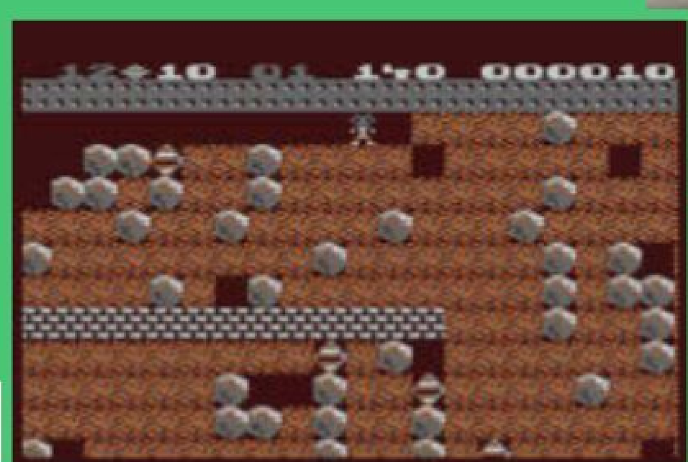
GAME BOY



BOULDER DASH

■ FIRST STAR SOFTWARE ■ 1984

Ohne Zweifel ist *Boulder Dash* eines der am häufigsten kopierten Spiele überhaupt. Es bediente sich allerdings selbst bei Namcos *Dig Dug* und fügte riesige scrollende Levels und neue strategische Elemente hinzu. Es wurde auf nicht weniger als 15 Systeme portiert und erfuhr ebenso viele Fortsetzungen, die auch heute noch erscheinen.



ZX SPECTRUM



GAME GEAR



ZEHN DER BESTEN

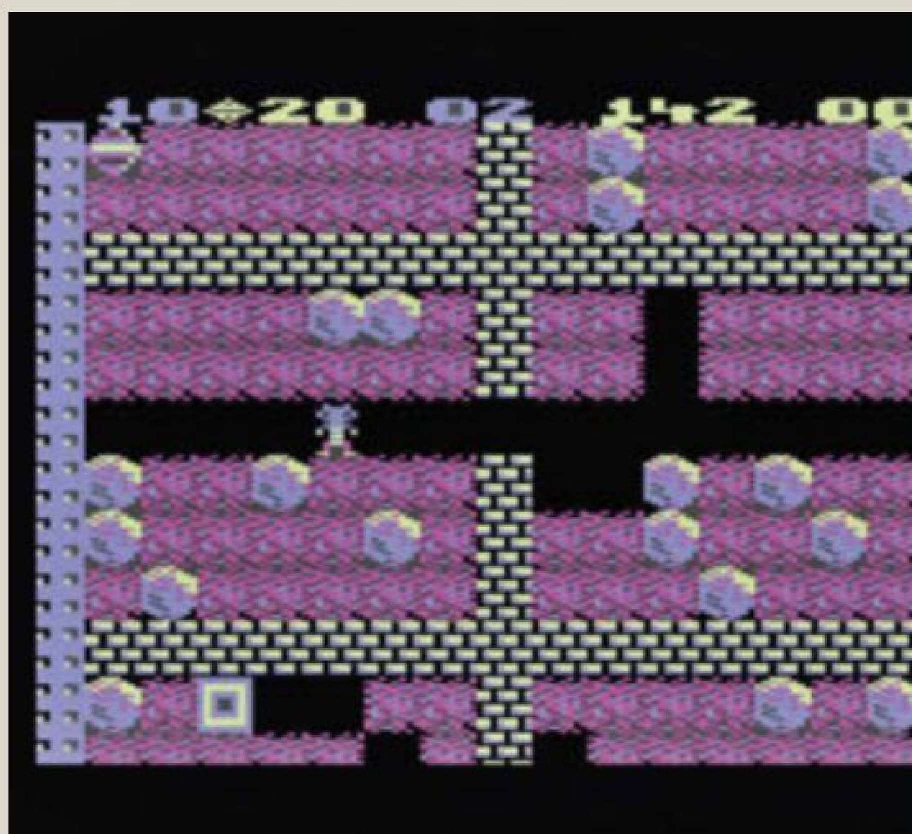
Die Atari-8-Bitter waren tolle Homecomputer und bekamen einige der eindruckvollsten Spiele der damaligen Zeit geschenkt. Wir haben zehn der aus unserer Sicht wichtigsten Titel ausgewählt, aber natürlich könnte eure persönliche Top Ten ganz anders aussehen. Alles Spiele laufen auch heute noch gut auf einem Atari 800XL sowie natürlich den neueren Varianten.



STAR RAIDERS

» ERSCHIENEN: 1979
» PUBLISHER: ATARI
» ENTWICKLER: DOUG NEUBAUER

01 Ungemein einflussreicher Titel für die frisch geschlüpften Atari-Homecomputer: *Star Raiders* hat vermutlich mehr Atari 400/800 verkauft als irgendein anderes frühes Spiel. Es kann als Großpapa der dann von *Elite* großgemachten Weltraumspiele gelten, gleichzeitig war es das erste Egosicht-Spiel mit freiem Herumfliegen. Seine Inspiration mag es von den generischen „Star Trek"-Spielen auf Mainframe-Computern an Universitäten erhalten haben, doch dazu addierte es einen motivierenden Mix aus Taktik und schneller Grafik. Skandalöserweise hat der Schöpfer von *Star Raiders* keinen Cent damit verdient: Doug Neubauer schuf es in seinen freien Minuten, als er bei Atari als Design-Ingenieur arbeitete.



BOULDER DASH

» ERSCHIENEN: 1984 **» PUBLISHER:** FIRST STAR SOFTWARE
» ENTWICKLER: PETER LIEPA

05 Auch wenn wir damit keinen Originalitätspreis gewinnen: Wir können nicht ernsthaft *Boulder Dash* von dieser Liste aussparen! Es wurde für den Atari 400/800 von Peter Liepa und Chris Gray entwickelt. Das wunderbare Spielprinzip war vom Automaten-Spiel *The Pit* inspiriert (dessen Co-Entwickler Andy Walker war, bekannt von *Tarkset*) und hat Generationen von Spielern fasziniert. Wir steuern Rockford, einen ebenso seltsam aussehenden wie ikonischen Helden. Der dynamische Spielablauf, die physikalischen Effekte (Herunterfallen von Felsen, unter denen die Erde weggegraben wurde), die Verhaltensregeln für die Feinde und die durchdachten, puzzleartigen Levels machten diesen Titel zu einem Evergreen.



DROPZONE

» ERSCHIENEN: 1984 **» PUBLISHER:** US GOLD
» ENTWICKLER: ARCHER MACLEAN

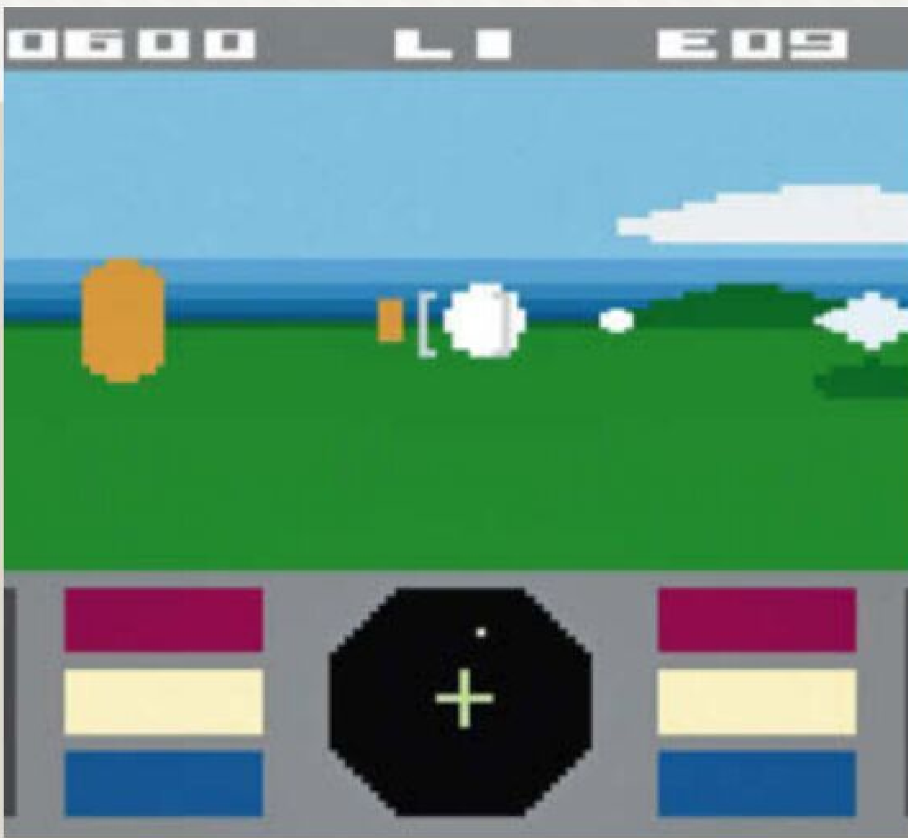
06 Der Junge Archer Maclean nahm für sein *Dropzone* einen tiefen Schluck aus der *Defender*-Pulle, kippte noch einen Spritzer *Jetpack* nach und schuf so einen echten pangalaktischen Donnergurgler. Wie ein guter Wein ist *Dropzone* gut gealtert, und das Atari-Original ist der beste Jahrgang von allen. Er ist definitiv noch besser als die bereits gute Umsetzung von *Defender* für Ataris 8-Bit-Homecomputer, da es unglaublich viele Details enthält und die A8-Hardware an ihre Grenzen bringt – mit pixelgenauen Kollisionen, fantastischen Partikeleffekten und seiner tollen Spielbarkeit.



RESCUE ON FRACTALUS!

» ERSCHIENEN: 1985 **» PUBLISHER:** ACTIVISION/EPYX
» ENTWICKLER: LUCASFILM GAMES

07 Wo es *Star Raiders* schaffte, einen kleinen, aber trotzdem beeindruckenden Abschnitt Weltall in ein 8-KB-Modul zu zwängen, ging *Rescue On Fractalus!* noch einen Schritt weiter: Es stopfte einen ganzen Planeten in einen 48-KB-Computer! Das Lucasfilm-Games-Actionspiel (das dem Spieler erst auf Input von George Lucas persönlich den Waffengebrauch erlaubte) nutze Fraktalgrafiken, um einen zerklüfteten Planeten darzustellen. Dort galt es, verbündete Piloten einzusammeln. Die Atari-8-Bit-Fassung ist nicht nur die originale, sondern läuft auch etwa 1,5-mal schneller als die C64-Umsetzung.



ENCOUNTER!

» ERSCHIENEN: 1983 **» PUBLISHER:** NOVAGEN/SYNAPSE
» ENTWICKLER: PAUL WOAKES

02 Als Jeff Minter *Encounter!* auf einer Computermesse sah, war er so begeistert davon, dass er dessen Schöpfer Paul Woakes überredete, daraus ein kommerzielles Produkt zu machen. Das führte zum Studio Novagen und später zu *Mercenary*. Auf Grundlage der Spielmechanik von *Battlezone*, aber mit einem Tempo von gefühlten 1.000 km/h, samt gefüllter Objekte, die auf dem Bildschirm heranrasten, war *Encounter!* ein technisches Meisterwerk. Die „Warp-Sequenz" wirkte damals richtig furchteinflößend, wenn hunderte von riesen Ping-Pong-Bällen auf einen zurasten, mit denen man nicht kollidieren dürfte.



RAINBOW WALKER

» ERSCHIENEN: 1983 **» PUBLISHER:** SYNAPSE
» ENTWICKLER: STEVE COLEMAN

03 *Rainbow Walker* ist ein einzigartiges und extrem spielbares Kleinod, das es nur für Ataris 8-Bit-Computer gab. Gut, das Flächen-einfärben-Prinzip hatte es von *Q*Bert* geklaut, aber es übertrug sie auf ein geflecktes, buntes Pseudo-3D-Spielfeld. Das eindrucksvolle Z-Achsen-Scrolling demonstrierte die Fähigkeiten der Atari-Homecomputer. Ihr musstet euren kugelförmigen Helden über eine Reihe von luftigen Plattformen steuern und dabei deren Felder in eine Vielzahl von Farben tauchen. Indem ihr ihn nach vorn oder hinten bewegt, zoomt auch das Spielfeld von euch weg oder auf euch zu. Feinde können eure Arbeit zunichte machen, weshalb ihr sie von dem „Regenbogen" schubsen oder ihnen zumindest ausweichen solltet.



PASTFINDER

» ERSCHIENEN: 1984 **» PUBLISHER:** ACTIVISION
» ENTWICKLER: DAVID LUBAR

04 Obwohl *Pastfinder* von Activision ohne großen Nachdruck veröffentlicht wurde (es ist bis heute eines der seltensten A8-Spiele), machte das Shoot-em-up sehr guten Gebrauch von der einzigartigen Atari-Hardware. Ihr steuert einen froschähnlichen Gleiter und erkundet einen feindlichen Planeten, auf der Suche nach verlorenen Alien-Artefakten. Das leicht perspektivisch abgebildete Gelände erinnerte an ein „*Zaxxon* aus der Vogelperspektive". Der eigene Gleiter („Leeper") steuert sich wunderbar flüssig. Obendrauf gibt's eine große Metaebene in Form einer *Star-Raiders*-ähnlichen Strategiekarte, auf der ihr euren nächsten Einsatzort im radioaktiven Ödland ansteuert – in einem irren Tempo übrigens.



BOUNTY BOB STRIKES BACK

» ERSCHIENEN: 1985 **» PUBLISHER:** BIG FIVE SOFTWARE
» ENTWICKLER: BILL HOGUE

08 Zu seinem Klassiker *Miner 2049* schuf Bill Hogue diesen außergewöhnlichen Nachfolger, der Teil 1 noch ein Stück hinter sich lässt. Dieses Mal hat er den Plattformen von Bobs „Mine" einen isometrischen Look verpasst, dazu kommen viele neue Einfälle, die euch helfen oder behindern sollen. Mit 25 Levels verdoppelte Bill den Umfang des Vorgängers, darunter sind einige ausgesprochen fiese, die auf eine Vielzahl von Rutschen, Rohren und Teleportern setzen. *Bounty Bob Strikes Back* wird eure Hüpfspiel-Fähigkeiten bis ans Limit fordern, und dennoch werdet ihr nicht aufhören können. Das mag auch daran liegen, dass die Highscore-Liste eine der schönsten und poliertesten der Spielegeschichte ist.



THE EIDOLON

» ERSCHIENEN: 1985 **» PUBLISHER:** ACTIVISION/EPYX
» ENTWICKLER: LUCASFILM GAMES

09 Viele Jahre, bevor *Doom* oder *Resident Evil* die Massen verängstigten, sorgte Lucasfilm Games mit *The Eidolon* für volle Hosen. Als drittes Spiel der „Fraktal-Trilogie" von Lucasfilm Games setzte es – anders als *Rescue on Fractalus* und *Koronis Rift* – seine ungewöhnliche Grafikberechnung nicht für Berge ein, sondern für Höhlen. Auf diese Weise schuf Charlie Kellner ein unterirdisches Nervenkitzel-Spiel, bei dem ihr mit eurem futuristischen Gefährt (aus der Egoperspektive) seltsame Artefakte und noch seltsamere Monstren aufstöbert. Letztere reichen von geradezu karikaturhaften Anfangsgegnern bis zu den gefürchteten Drachen-Wächtern. Am Ende des letzten Levels wartet dann das schrecklichste Monstrum von allen.



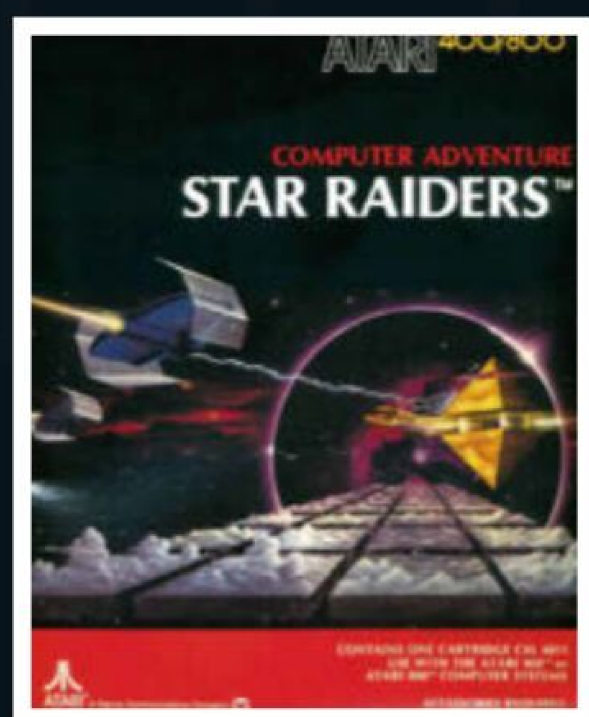
YOOMP!

» ERSCHIENEN: 2007 **» PUBLISHER:** N/A
» ENTWICKLER: MARCIN ZUKOWSKI AND TEAM

10 Stellt euch vor, ihr spielt *S.T.U.N. Runner* (der Anstand gebietet uns, nicht *Trailblazer* zu nennen …) mit einem Gummiball in einem psychedelischen röhrenförmigen Spielfeld, zu einem stampfenden Soundtrack. Schwer vorzustellen? Dann schnappt euch einfach *Yoomp!* – und erlebt genau dies. Dieser tolle Titel stammt von polnischen Programmierern und wurde angeblich von einem alten Bullfrog-Spiel namens *Tube* inspiriert. Obwohl es eine Freeware ist, ein Fanprojekt, gehört es in diese Liste. Und wir wollen, dass möglichst viele Menschen sie spielen. Also: Laden, Joystick anschließen, Hirn entspannen – und dann los!

STAR RAIDERS

Als weltweit erster Raumschiff-Simulator mit Bewegungsfreiheit kurbelte *Star Raiders* die Verkäufe früher Heimcomputer von Atari an wie wohl kein zweites Spiel. **Retro Gamer** spricht mit Programmierer Doug Neubauer über die Entwicklung dieses bahnbrechenden Weltraumspiels.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** ATARI
» **ENTWICKLER:** ATARI
» **PLATTFORMEN:** ATARI 8-BIT, 2600, 5200, ST
» **ERSCHIENEN:** 1979
» **GENRE:** 3D-WELTRAUMSHOOTER
» **PREISPROGNOSE:** ÜBER 7 EURO



Die Sternenzeit ist 1979. *Space Invaders* ist gerade ein Jahr alt, *Pong* ist kaum aus seinen Windeln gewachsen und *Pac-Man* steht kurz davor, die Welt mit seinem gelben Pizzagesicht zu überrollen. Atari schwimmt auf der Erfolgswelle der 2600-Konsole und bereitet sich auf die Veröffentlichung der ersten Generation seiner Heimcomputer vor. Gamer beklagen den vergleichsweise hohen Preis der neuen Plattformen und kehren zurück zum überschaubaren, aber reizvollen Spielekatalog des VCS. Doch dann taucht wie aus dem Nichts *Star Raiders* auf.

Die „Spaceshooter" dieser Ära wie *Galaxian* und *Space Invaders* präsentierten ihre Action allesamt auf einem einzelnen Bildschirm und mit zweidimensionalen Sprites. *Star Raiders* versetzte euch stattdessen mitten ins Cockpit und in filmreife Missionen, in denen ihr alliierte Basen vor den Invasoren des Königreichs der Zylonen verteidigt. Im Vergleich mit dem Schießbuden-Prinzip anderer beliebter Videospiele war *Star Raiders* eine Offenbarung. Es stellte ein 3D-Sternenfeld dar, in dem die Spieler mit Hilfe einer simplen aber vielseitigen ‚Galaxienkarte' ihren Kurs und damit ihre Strategie planen, wann und wo sie die gegnerische Flotte angreifen.

Es war nicht schwer zu erkennen, weshalb sich *Star Raiders* zusammen mit Ataris ersten beiden Heimcomputern 400 und 800 wie geschnitten Brot verkaufte. Der Beginn der *Star-Wars*-Saga hatte kurz zuvor für ein öffentliches Interesse an Schlachten im Weltraum erzeugt. Entsprechend interessiert waren die frühen Homecomputer-Besitzer an der intergalaktischen Action, die das Spiel auffuhr. Viele Leute kauften sich einen Atari-Computer nur aus dem Grund, *Star Raiders* spielen zu können!

Überraschend für einen so innovativen und fesselnden Titel: Schöpfer Doug Neubauer hatte niemals zuvor ein Spiel geschrieben, das auch veröffentlicht wurde. „Ich hatte damals die Wahl, entweder für National Semiconductor in ihrer Rechner- und Heimcomputer-Abteilung, für IBM in der Abteilung für elektrische Schreibmaschinen oder in San Diego für die Raumfahrtindustrie zu arbeiten", schwelgt Neubauer in Erinnerungen. „Bei den Heimcomputern war auch der Bereich Videospiele dabei, und das sah nach Spaß aus. Im Nachhinein gesehen habe ich jedenfalls die richtige Entscheidung getroffen."

Bei National Semiconductor wurde Neubauer von Richard Simone eingestellt, der wenig später zu Atari wechselte und dort die Abteilung für „dedizierte Spielekonsolen" leitete. Neubauer folgte Simone zu Atari und war dort einer der Hauptverantwortlichen bei der Entwicklung des POKEY-Soundchips für die 400- und 800-Computer. „Die Abteilung für Chip-Design bei Atari glich ungefähr dem, was ich von National Semiconductor kannte. Die Senior Design Architects kamen mit den Spezifikationen zu uns, und Leute wie ich, also die Schalt-kreis-Experten, setzten sie dann in der Praxis um", erinnert sich Neubauer.

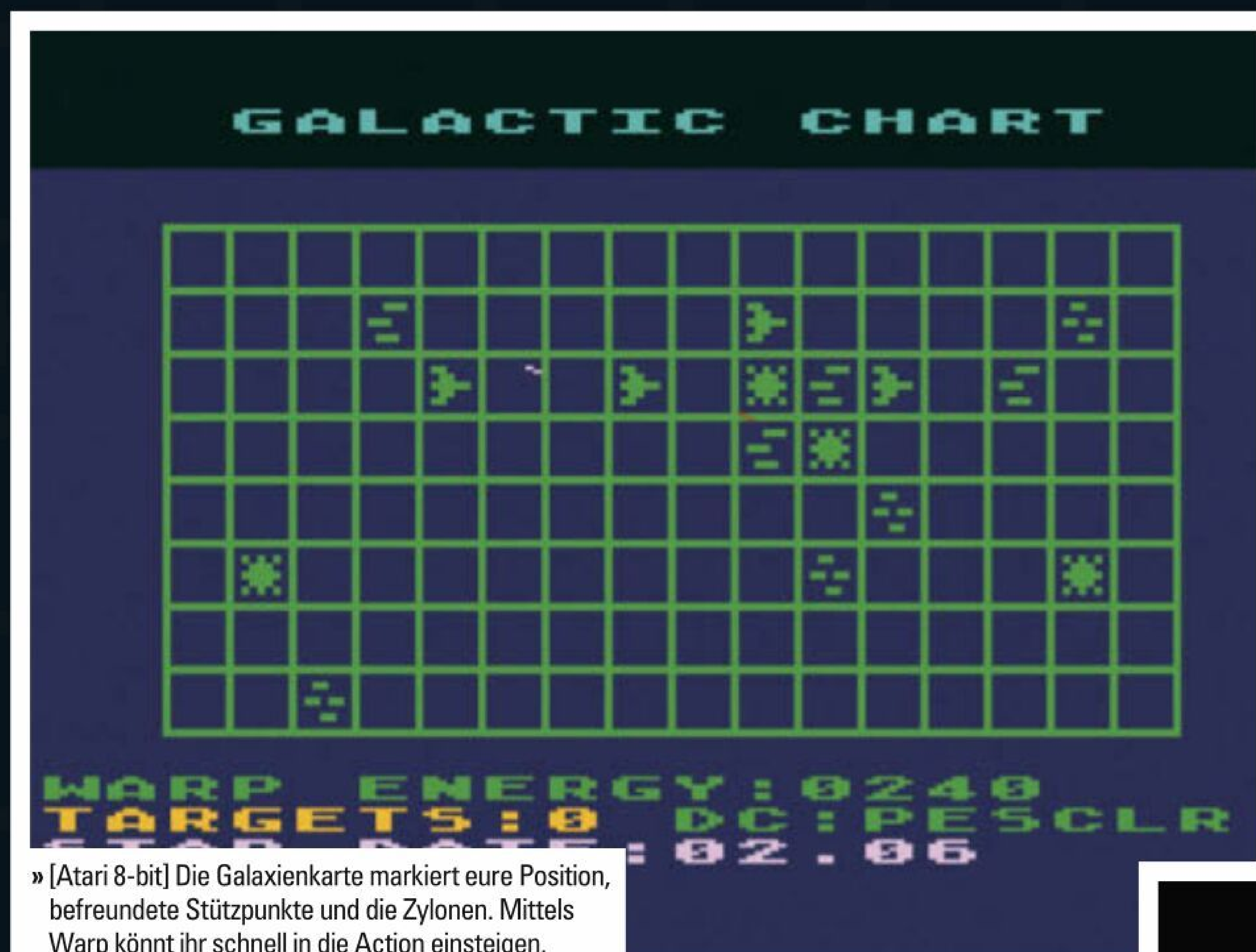
Sein Wechsel von den Schaltkreisen zur Software und damit zur Entwicklung von *Star Raiders* war die Folge einer Auszeit im Hardware-Bereich. „POKEY war fertig und wir warteten darauf, dass die zwei anderen Chips fertig wurden", erzählt er. „Ich sollte den Testern nur noch beim Einbau und der Inbetriebnahme des POKEY helfen." Sein Vorgesetzter, der legendäre Jay Miner, ließ ihm freie Hand, sein Spiel zu programmieren. Neubauer erinnert sich: „Ganz nebenbei fanden wir dank *Star Raiders* und anderen frühen Spielen einige Bugs in den Chips des Atari 400 und 800."

Inspiriert durch das textbasierte *Star-Trek*-Spiel, das zu jener Zeit auf Großrechnern umherging, entschloss sich Neubauer, ein Spiel zu entwickeln, das er wirklich selber spielen wollte: Eine anspruchsvolle Simulation von Weltraumschlachten in 3D. „Kampfstern Galactica war damals die SF-Serie überhaupt", sagt er und bestätigt damit auch ihren Einfluss auf die Zylonen in *Star Raiders*. „Weitere Inspiration holte ich mir durch *Star Trek*, *Star Wars*, *THX 1138*, *Krieg der Welten*, *2001*. Aber auch durch die Science-Fiction-Stories von Isaac Asimov und *Der Wüstenplanet* von Frank Herbert."

Die Galaxienkarte ist in *Star Raiders* die Grundlage für das strategische Element des Spiels. In Verbindung mit den amüsanten und flotten 3D-Gefechten zeigten sich die Spieler dieser Zeit beeindruckt: Während wir uns wie Kirk durch die gitterartigen Bereiche warpen, umstellen gegnerische Schiffe unsere Stützpunkte – als würden wir eine Runde interstellares Schach spielen.



„Ich hatte zunächst nur eine ungefähre Idee, wie die Galaxienkarte funktionieren sollte", sagt Neubauer. „In Sternenbasen sollte man nachtanken und Reparaturen machen können. Zudem würden man die Basen vor gegnerischen Flotten schützt müssen. Ich klaute mir zudem einige Ideen bei *Star Trek* und *Star Wars*, wie zum Beispiel die 3D-Cockpitansicht, den Angriffscomputer und die Hyperwarp-Grafik." Die Hyperwarp-Sequenz mit ihren vorbeirauschenden Sternen wurde zu einem der Merkmale des Spiels. Auf niedrigeren Schwierigkeitsgeraden könnt ihr euch entspannt zurücklegen und die Aussicht genießen, doch auf höheren Stufen müsst ihr die Route manuell programmieren. „Ursprünglich wollte ich den Hyperwarp komplizierter machen", kichert Neubauer. „Der Spieler sollte den Sprung wie in Isaac Asimovs *Sterne wie Staub* selber berechnen. Es dauerte nicht lange bis ich merkte, dass das für das Gameplay eines Actionspiels eine dumme Idee war."



» [Atari 8-bit] Die Galaxienkarte markiert eure Position, befreundete Stützpunkte und die Zylonen. Mittels Warp könnt ihr schnell in die Action einsteigen.




» [Atari 8-bit] Die Hyperwarp-Sequenz: Auf höheren Stufen müssen Spieler das Fadenkreuz in der Mitte halten, um ihr Ziel nicht um Lichtjahre zu verpassen.

Aufgrund der Grafiklimitierung in den ersten Atari-Computern kämpfte Neubauer mit der Programmierung der durch einen Warp ins Feindesgebiet eingeleiteten 3D-Gefechte. „So weit ich weiß, war es das erste Weltraumspiel in 3D", erzählt er. „Ich fragte überall bei Atari, ob sich jemand mit 3D-Algorithmen auskenne, doch leider erfolglos. Also verschwendete ich einige Wochen mit der Erstellung von Gleichungen, bis ich endlich die Geometrie ausgearbeitet hatte. Das Schwere daran war, den Algorithmus für die Achsendrehung ohne Sinus und Cosinus hinzubekommen."

Auch wenn er mit der Fähigkeit der Hardware nicht sehr vertraut war, zahlten sich Neubauers Mühen aus. In überraschend intensiven Schlachten schleuderten Spieler Photon-Torpedos quer durch de Weltraum und erwehrten sich gleichzeitig dem Feindbeschuss durch den gekonnten Einsatz ihrer Düsen und Schilde. Neubauer gibt allerdings zu, dass er noch etwas Besseres hätte schaffen können, wenn er mehr Erfahrung mit dem Grafikchip des Ataris gehabt hätte: „Der Atari 800 hatte ungefähr vier Sprites, die ich damals nicht richtig einzusetzen wusste. Auf dem Bildschirm sind immer nur bis zu zwei Gegner, deine zwei Torpedos und ein Torpedo vom Gegner zu sehen. Hätte ich die Sprites mehrfach benutzt, wie ich es dann bei *Solaris* auf dem 2600 gemacht habe, wären mehr Gegner möglich gewesen."

Die spektakulären Partikel-Explosionen, die denen in *Defender* glichen, waren neben dem realistischen Sternenfeld ein weiteres Highlight des Spiels. „Als ich den 3D-Algorithmus einmal verstanden hatte, war das Sternenfeld ein Klacks", so Neubauer. „Auch die Explosionen waren nicht schwierig. Die Positionen der Partikel mit meinem lausigen 16-Bit-Multiplizierer-Code zu berechnen, bremste das Spiel allerdings aus. Interessanterweise war es auch komplizierter, das Sternenfeld in der Rückansicht als aus dem Cockpit heraus zu berechnen."

Erwähnung finden sollte Neubauers innovativer Zielcomputer, der die Gegner rundherum automatisch erfasst und mit Sicherheit einer der ersten Autotracking-Mechanismen in Videospielen ist. Auch die KI des Spiels war beeindruckend, obwohl Neubauer gesteht, dass er die Zylonen abschwächte, um die Spieler nicht zu überfordern. „Das Angriffsziel der Gegner wurde zufällig ausgewählt und alle gegnerischen Flotten wählten die kürzeste Route zu der Basis", erklärt er. „Diese Routine funktionierte nicht perfekt, denn manchmal blieben die Gegner irgendwo hängen. Ich fügte ihrer Wegfindung etwas Zufall hinzu, sodass sie sich wieder befreien konnten. Auf höheren Stufen bewegen sie sich zudem schneller und agieren cleverer, weil dort weniger ‚Zufall' in ihren Angriffen steckt."

Besondere Hervorhebung verdient die Tatsache, dass Neubauer *Star Raiders* sogar auf dem Einstiegscomputer Atari 400 mit nur 8 KB Speicher lauffähig machte. „Damit alles auf das Modul passte, mussten wir sehr viel tricksen", verrät er. „Als Beispiel: Wenn die Grafik eines Gegnerschiffs in einem 0-Byte endete und das Startbyte der nächsten Grafik ebenfalls ein 0-Byte war, konnten wir die zwei Bytes der beiden Grafiken zusammenlegen, um so ein Byte zu sparen. In der heutigen Zeit, in der sogar kleine JPEGs schon größer als 8 KB sind, klingt das irgendwie rührend."

Ein weiteres Feature, das Neubauer wegen der Speicherbegrenzung streichen musste, wurde fünf Jahre später auf dem BBC Micro in *Elite* zu einem der Hauptfeatures. „Ich wollte, dass man in die Sternenbasis fliegen und dort andocken kann", sagt er.

Obwohl David Braben bis heute sagt, beim Start der Arbeiten zu *Elite* nichts von *Star Raiders* gewusst zu haben, teilen sich beide Spiele ein eigenartiges, lustiges Rangsystem. Während *Elite*-Spieler von „Harmlos" bis „Elite" aufsteigen, beginnt ihr in *Star Raiders* als „Galaktischer Koch" und „Schrottschiff-Kapitän" und bringt es bis zum „Star Commander (Class 1)". Neubauer erläutert seine Designentscheidung: „Ich wollte die Punkte nicht einfach als Zahl darstellen, daher erschien mir ein Rangsystem wie beim Militär natürlicher."

Die Veröffentlichung von *Star Raiders* als Modul war für Atari ein großer Erfolg. Die Käufer liebten es, dass sie es in ihren Computer einstecken und schon wenige Sekunden später losdüsen konnten. Auch die Spielejournalisten, insbesondere in den USA, waren entzückt. Es folgten Umsetzungen für den Atari VCS und später auch für den ST mit 16 Bit. In den Nachfolger *Star Raiders II* war Neubauer allerdings nicht involviert. Und wie viele andere frühe Designer in der Spielebranche wurde Neubauer für seine Pionierarbeit nur minimal honoriert. „Zu dieser Zeit zahlte Atari noch keine Umsatzbeteiligungen. Erst später, im Jahr 1983 oder so, fingen sie damit an. Der Grund dafür war, dass sie die Programmierer davon abhalten wollten, das Unternehmen zu verlassen und ihre eigenen Studios zu gründen."

Eine kurzsichtige Strategie, die immer wieder fehlschlug. Auch Neubauer kündigte Atari und fing stattdessen bei Hewlett-Packard an. Dadurch stand er kaum im Fokus der Presseberichte zu *Star Raiders*. „1981 kam ich zurück und erlebte einigen Trubel um meine Person, aber falls mir das zu Kopf gestiegen sein sollte, hat es spätestens der Branchen-Crash 1983 geheilt."

Der wahrscheinlich größte Tribut wurde *Star Raiders* 2007 gezollt: Eine von der Stanford University einberufene Jury wählte es neben Titeln wie *Zork*, *Tetris*, *Civilization* und *Doom* zu einem der zehn wichtigsten Videospiele aller Zeiten. 





Pitfall!

SCHWING WIE TARZAN



» **HERSTELLER:** ACTIVISION (DAVID CRANE)
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **HARDWARE:** ATARI 800XL (ORIGINAL: ATARI 2600)

Von Darran Jones

Armer alter Pitfall Harry – du bist das Spielemaskottchen, das alle vergessen haben. Abgesehen von einem iOS-Spiel 2012 hat dich dein Markeninhaber Activision in den letzten Jahren einfach … fallengelassen.

Obwohl ich selbst nie einen Atari 2600 besessen habe, war das bei einigen meiner Freunde anders, weswegen ich regelmäßig nach der Schule oder am Wochenende darauf spielen konnte. So lernte ich *Combat, Frostbite* und viele andere Atari-Klassiker kennen. Aber das Spiel, das ich am meisten liebte, war *Pitfall!*.

Ich liebte *Pitfall!* nicht nur, weil es so fortschrittlich wirkte, sondern auch wegen seines Helden Pitfall Harry. Ich verehrte nämlich Indiana Jones (und ließ mich von meinen Freunden „Indi Darran Jones" nennen, als *Jäger des verlorenen Schatzes* herauskam).

Wie Indy erkundete Pitfall Harry den Dschungel, mochte Schätze und war sehr sportlich. Für mich war das ein Held, mit dem ich mich identifizieren konnte! So wurde *Pitfall!* das Spiel, nach dem ich immer fragte, wenn ich meine Freunde besuchte. Es ärgerte mich sehr, dass der Amstrad nie eine Portierung bekam, der C64 aber schon. Und natürlich der Atari 800 XL (und Co.), von dem das Bild hier stammt.

Jedenfalls behielt ich Pitfall Harry auch in den nächsten Jahren im Blick, obwohl er nie den Status eines Mario oder Sonic erreichte. *Pitfall! – The Mayan Adventure* war ein solides 16-Bit-Spiel mit prächtigen Animationen à la *Shiny*; *Pitfall 3D: Beyond the Jungle* verriet mir, dass Pitfall Harry erstaunlich ähnlich wie Bruce Campbell klingt.

Aber meine eigentliche Liebe bleibt das Original. Auch wenn Activision seinen frühen Helden vergessen hat: Ich habe das nicht! *

Rescue on Fractalus

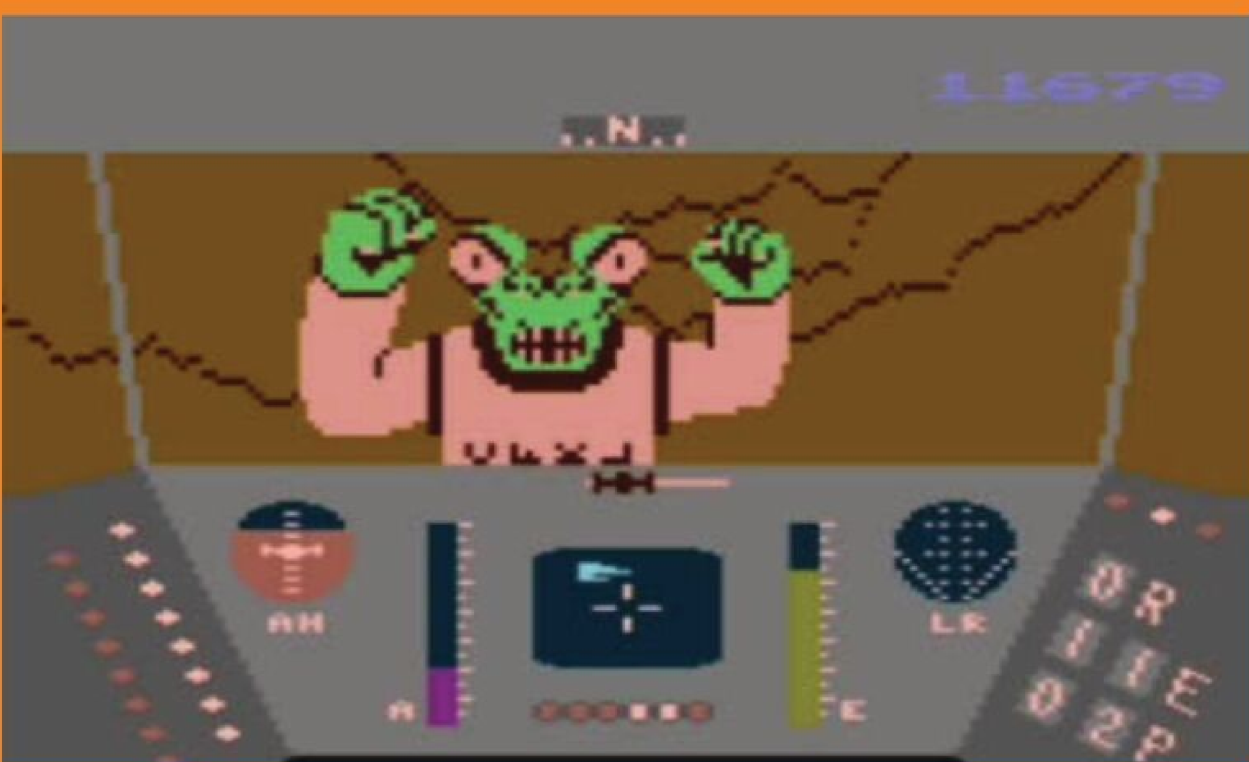
STAR WARS MIT JAGGI STATT IMPERIALEN



» HERSTELLER: LUCASFILM GAMES
» ERSCHIENEN: 1984
» HARDWARE: ATARI 8-BIT (C64)

Von Jörg Langer





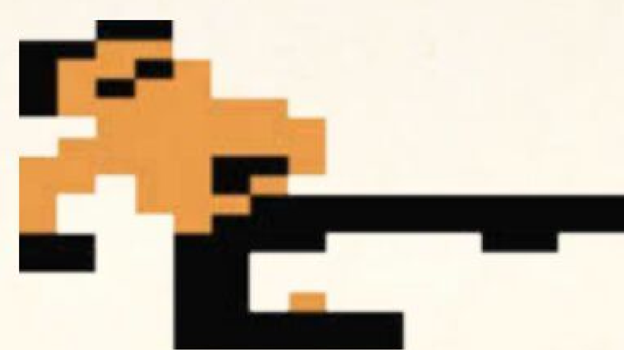
Für *Star Wars* war ich noch zu klein, als der Film in die Kinos kam, doch bei *Empire Strikes Back* und *Rückkehr der Jedi-Ritter* war das anders. Ein Jahr nach Letzterem erschien ein Spiel, das es in sich hatte. Endlich musste ich nicht länger mit Lego-Steinen den Sternenkrieg nachspielen und die grünen Monopoly-Holzhäuschen als Laserbatterien zweckentfremden – bei *Rescue on Fractalus* setzte ich mich selbst ans Steuer eines Kampfraumers. Zwar nicht am heimischen Commodore 64 (falls ich den da schon hatte), aber als Gast bei meinem technologieaffinen Onkel Peter.

Onkel Peter besaß mehrere Spiele, so richtig im Original. Das verwirrte mich: Spiele konnte man kaufen, statt sie nur von einer Kassette zur anderen zu kopieren? Darunter waren *Ballblazer* und eben *Rescue on Fractalus*. Ich durfte darin zwar keinen Todesstern in die Luft sprengen oder imperiale TIE Fighter abschießen. Überhaupt ging es in meiner „Valkerie“ (statt X-Wing …) weniger ums Kämpfen, sondern vor allem ums Herumfliegen, Suchen und Nicht-gegen-Bergwände-prallen. Aber das in unglaublicher 3D-Grafik über einem zerklüfteten Planeten.

Kurze Feuergefechte gab es mit stationären Laserbatterien, den blauen „Selbstmord-Scheiben“ musste ich ausweichen. Mein Auftrag war, hinter den Linien der verfeindeten Jaggi-Aliens eigene abgeschossene Piloten zu retten. Dazu flog ich vom Mutterschiff los, drang in den Orbit ein und näherte mich dem Peilsender in irgendeinem Tal, setzte zur Landung an, schaltete Motor und Schutzschild aus … und dann folgten die spannendsten Sekunden der Spielegeschichte.

Ich sah eine wenige Pixel große Figur aus der Ferne heranrennen. Sie verschwand kurz aus dem Blickfeld. Kurz danach klopfte es entweder an der Bordwand, dann öffnete ich die Tür und hatte wieder einen Piloten gerettet. Oder es klopfte nicht, weil sich der vermeintliche Bruchpilot als tödlicher Jaggi entpuppte. Dann blieb mir nur ein Sekundenbruchteil, um den Schild wieder zu aktivieren (das zerbrutzelte den Alien), andernfalls fuchtelte der noch ein oder zwei Sekunden herum, bevor er mein Schiff zerstörte. Was für ein fantastisches Spiel! *







BRUCE LEE

Die Engine für sein nächstes Spiel stand bereits, doch es fehlte eine wichtige Zutat: der Hauptcharakter. Programmierer Ron Fortier erzählt, wie Bruce Lee zu seinem persönlichen 8-Bit-Helden wurde.



»[Atari 8-Bit] Gleich zu Beginn stoßt ihr auf den Ninja und den Sumokämpfer Green Yamo.



Als sich der Datasoft-Programmierer Ron Fortier nach der Konvertierung von *Zaxxon* auf Atari 400/800 Gedanken über sein nächstes Spiel machte, hatte er bereits ziemlich genaue Vorstellungen. Die Engine war jedenfalls schon fertig, bevor er überhaupt die Freigabe für das neue Projekt erhielt. Klar war jedoch: Es sollte ein Lizenztitel werden – nur, zu welcher Vorlage?

„Ich programmierte eine Spiele-Engine, ohne zu wissen wofür. Der Spieler konnte umherlaufen und mit dem Hintergrund interagieren, aber es fehlte mir noch der Hauptcharakter beziehungsweise das Thema. Es war für mich eher ein Sandkasten, eine Testumgebung. ob mein angedachter Mix aus Mix aus Puzzle und Action aus technischer Sicht so funktioniert, wie ich es mir vorstellte." Später sollte aus diesem Grundgerüst der Karate-Plattformer *Bruce Lee* entstehen. Ron fährt fort: „Wir wussten, es würde etwas Besonderes werden. Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee. Der Name war allen bekannt, und er weckte sofort Erwartungen an das Spielprinzip."

Die Vorarbeit für das Spieldesign leistete Ron, während er die genaue Funktionsweise des 8-Bit-Atari-Computers ergründete. „Der Ursprung des Spielprinzips geht auf Nachforschungen zu den ANTIC-, CTIA- und GTIA-Prozessoren zurück. Ich war fasziniert davon, wie sie die Kollisionsabfrage mit Hilfe von Farben bewerkstelligten. *Bruce Lee* musste in 32 KB passen. Der Prozessor lief nur mit 0,8 MHz, da zählte also jeder einzelne Taktzyklus." Entwickelt wurde Bruce Lee für den Atari allerdings auf einem Konkurrenzsystem, dem Apple II. Ron erklärt das Fremdgehen: „Es steckte schließlich in beiden System ein 6502-Prozessor. Da der Code nichts mit dem Betriebssystem zu tun hatte, konnten wir ihn ohne Probleme vom Apple II auf den Atari übertragen."

Die generelle Spielmechanik schaute sich Ron von den Bruce-Lee-Filmen und dem Martial-Arts-Genre ab: „Ich war damals ein großer Fan des Genres und kannte mich gut darin aus. Die drei Grundmechaniken waren klar: Plattform-Erkundung, Timing und Kämpfe. Ich wollte auch, dass Grafik und Sound den Spieler zum Erforschen und Interagieren animieren. Diese Kernmechaniken gaben dann das Design vor."

> »Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee.« RON FORTIER

Ein großes Problem war der geringe Speicher, wie uns Ron verrät: „Der Grafiker Kelly Day und ich arbeiteten an den Animationen, und die mussten exakt in den hierfür vorgesehenen Speicher passen. Als Kelly die Grundposen so weit hatte, machte ich mich per Code an die Animationen. Schon die Änderung im Timing einer Bewegung um eine Sechzigstelsekunde führte dazu, dass sich der Held anders anfühlte."

Anders als in Rons *Zaxxon*-Adaption steuerte die Grafiken für die Charaktere – dazu zählte auch ein schwarzgekleideter Ninja – Kelly Day bei. Zu dieser Zeit fing man bei Datasoft gerade damit an, mit Grafikeditoren zu arbeiten: „Alle wussten, dass Programmierer ganz schreckliche Grafiker waren. Also entschied man sich dazu, lieber Spezialisten an die neuen Werkzeuge zu lassen. Kelly war ein begnadeter Künstler, der sich bestens mit den Limitierungen der Hardware auskannte und diese für seine Zwecke auszureizen wusste."

Auch mit den sogenannten Player-Missile-Grafiken des Ataris, am ehesten mit Sprites zu vergleichen, kannte sich Kelly Day aus. Ron beschreibt die damalige Herausforderung: „Wenn man die einzelnen Missiles nebeneinander positionierte, konnte ein guter Grafiker einen einfarbigen Charakter wie den Ninja erschaffen. Kellys Arbeit war angesichts der Limitierung einfach nur unglaublich. Er musste mit der geringen Auflösung klarkommen und konnte die Hintergrundgrafiken nur aus einer vorgegebenen Zahl von Zeichen aufbauen. Diese Zeichen musste er sich also so ausdenken, dass er möglichst viele Hintergründe daraus basteln konnte."

Während Kelly für die Hintergründe sorgte, bastelte Ron die interaktiven Levels. Zu diesem Zweck hatten die beiden Regeln entwickelt, die über die möglichen Interaktionen mit bestimmten Elementen Auskunft gaben. Also etwa, an welchen Stellen Bruce Lee klettern kann, dass er nicht durch bestimmte Objekte hindurch-



» [Atari 8-Bit] Mit Laternen öffnet ihr neue Durchgänge.



» [Atari 8-Bit] Dieser gegnerlose Abschnitt erfordert pixelgenaue Sprünge.

KONVERTIERUNGEN

So schlug sich *Bruce Lee* auf anderen Plattformen.











COMMODORE 64

■ Ein originalgetreuer Port – wie zu erwarten, wenn er direkt aus der Feder des ursprünglichen Programmierteams stammt. Es läuft sogar besser als auf dem Atari und hört sich besser an.

APPLE II

■ Kelly Day leistete bei der Anpassung der Grafiken vom Atari auf den Apple II mit seiner begrenzten Farbpalette beste Arbeit. Ansonsten kopiert der Port genau das Original.

ZX SPECTRUM

■ Die ungewöhnlich schnellen Flying Kicks sind ungewohnt. Abseits der Mechaniken ist die Umsetzung für den Spectrum aber durchaus solide und auf jeden Fall einen Blick wert.

SCHNEIDER CPC

■ Wie auch der C64-Port emuliert die Schneider-Version das Original sehr ordentlich. Die Farben sind etwas heller, der Sound etwas schwächer, und die Gegner stecken mehr ein.

BBC MICRO

■ Bei der lilafarbenen und hellen Farbgebung wirkt der Held wie ein Fremdkörper. Schlimmer ist aber, dass in dieser Version der Ninja und einige andere Gameplay-Elemente komplett fehlen.

laufen darf, und so weiter. Als sie das geklärt hatten, machte sich Kelly an die Arbeit und erstellte den zunächst statischen Level. Jon fährt fort: „Für das Basislayout griff er auf Skizzen zurück. Er zeichnete die Grafiken für die Hintergründe und gab sie mir als Speicherblöcke, die ich wiederum zum Leben erweckte. Ein eigens erstelltes Programm erleichterte mir die Animationen des Spielers und der Hintergründe."

Sprünge, Schläge und Tritte bestanden aus spezifischen Sequenzen von Frames. Jede von ihnen bewegte Bruce oder die Charaktere in einer bestimmten Weise durch die Szenerie. Das Hintergrund-Animationssystem ließ die statischen Bildschirme lebendig wirken. Alle Trigger, Puzzles und so weiter mussten einzeln angepasst werden. Die Szenen hatten alle ein vorgegebenes Timing, sodass der Spieler seine Aktionen genau planen und sich bis zur nächsten sicheren Stelle vorkämpfen konnte. Das Design war auf ein Hindernis je Bildschirm und zahlreiche Hürden für einen ganzen Level ausgelegt.

Die Gestaltung der Levels verlangte den beiden Entwicklern alles ab, wie Ron erklärt: „Wenn ich eine neue Grafik brauchte, um ein Puzzle zu erstellen, erstellte Kelly diese für mich, und sie überschrieb dann einen bestehenden Teil des Hintergrunds. Stacheln, Fackeln, die Geschwindigkeit von Laufbändern und die Eigenschaften von feindlichen Charakteren – all das musste mit jeder Änderung neu abgestimmt werden."

Zum Feintuning der Levels gehörte auch, sich Gedanken über die Ein- und Ausgänge sowie die Interaktionen der Gegner mit der Umgebung zu machen. „Gleich nachdem ich die Hintergründe auswählte, überlegte ich mir, wo ich den Ninja und den Green Yamo platziere. Ich wollte, dass die Gegner ein festes Element des Spiels sind – also war es wichtig, dass sie Bruce auch verfolgen können. Die Platzierung solcher Elemente hat sich häufig geändert. Auch musste es Sinn ergeben, an welcher Stelle Bruce den nächsten Bildschirm betritt. Einige Abschnitte sollten einfacher ausfallen, damit der Spieler auch mal verschnaufen kann. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden."



» [Atari 8-Bit] Die Stacheln würden Bruce einen grausigen Tod bescheren.



» [Atari 8-Bit] Der grüne Sumoringer und der schwarze Ninja warten schon auf Bruce.

Zusätzlich wollte Ron animierte Kulissen wie Wasserfälle und bewegliche Elektrofallen in die Levels einbauen. „Das Geniale an Zeichensatz-Animation ist, dass du ein Zeichen veränderst, und überall auf dem Bildschirm sieht man die Änderung. Ich musste also gerade mal acht Bytes im Speicher verschieben, und ein ganzer Abschnitt des Bildschirms schien schien sich zu bewegen. Das war viel schneller, als diesen ganzen Bildschirmbereich zu verändern. Die Zeichensatz-Animationen kombiniert mit Hardwarekollisionen erlaubten es mir, Bruce mit animierten Hintergründen interagieren zu lassen."

Die brachialen Kämpfe zwischen dem Protagonisten und seinen Gegnern erforderten nicht weniger Arbeit seitens Ron. „Ich erstellte eine Finite State Machine *(Endlicher Automat; im Prinzip eine Wenn-dann-Routine, Anm. d. Red.)* für jedes Zeichen, also für Leerlauf, Attacke, Schlag und Tritt. Ich programmierte die FSM so, dass sie den Status jedes Zeichens von der Position der Spielfigur abhängig macht. Da jedes Zeichen unabhängig war, konnte ich auf einfache Weise die Triggermechanismen verändern."

Als Nebenprodukt aus dem zusätzlichen Programmieraufwand entstand auch ein einzigartiger Zwei-Spieler-Modus: „Den Titel für zwei menschliche Spieler zu designen, war unmöglich. Stattdessen konnte aber ein Freund einen der Gegner übernehmen und den Hauptcharakter ärgern. Die NPCs per Joystick steuern zu lassen, war kein großer Aufwand."

Besonders schöne Erinnerungen hat Ron auch an die Zeit nach der Veröffentlichung von *Bruce Lee,* was vor allem mit den Verkaufszahlen der Atari-Version und den darauf folgenden Konvertierungen zu tun hat: „Ich war von dem Erfolg überwältigt. Es war eines der Spiele, die jeder besaß. Die erste Umsetzung war die für den C64. Weil der Commodore mehr RAM und 25 Prozent mehr CPU hatte, entschied ich mich dazu, einfach einen Atari-Emulator zu schreiben."

Ob er im Nachhinein irgendetwas an Bruce Lee ändern würde? Obwohl er sehr stolz auf sein Spiel ist, fällt Ron auf Anhieb ein Punkt ein: „Der damalige Datasoft-Chef kam nicht ganz mit dem Spiel zurecht und forderte mich auf, es ein wenig zu entschärfen. Hätte ich die Wahl gehabt, hätte ich nichts daran geändert. Trotzdem habe ich mit *Bruce Lee* ein Spiel geschaffen, das ich auch selber spielen wollte."



FAKTEN

» **PUBLISHER:** DATASOFT
» **ENTWICKLER:** RON FORTIER UND KELLY DAY
» **ERSCHIENEN:** 1983
» **PLATTFORM:** ATARI 8-BIT
» **GENRE:** PLATTFORMER/ BEAT-EM-UP

BRUCE LEE GRUNDWISSEN

■ Die 20 herausfordernden Levels von *Bruce Lee* bieten eine gesunde Mischung aus Hüpfspiel und Beat-em-up. Auf dem Weg zu eurem Ziel – ihr sollt einem bösen Zauberer das Handwerk legen – lässt euch das Spiel viele Freiheiten. Obwohl ihr mit Laternen Tore öffnet, steht ihr häufig vor Situationen, ihn denen ihr nach Wahl kämpfen oder flüchten könnt.





» RETRO-REVIVAL

Blue Max

WIR BOMBEN UND STRAFEN.



» **PUBLISHER:** SYNAPSE SOFT
» **ERSCHIENEN:** 1992
» **HARDWARE:** ATARI 8-BIT (UND ANDERE)

Von Jörg Langer

Es waren noch einfachere Zeiten: Ganz ohne eine ellenlange Hintergrundstory und politisch korrekte Motivations-Unterfederung ging es im isometrischen Scroll-Shooter *Blue Max* nur um eines: als Doppeldecker-Pilot Feindflieger vom Himmel zu holen, Brücken und Fabriken zu zerbomben und sich von den Myriaden von Flak in der Landschaft nicht abschießen zu lassen.

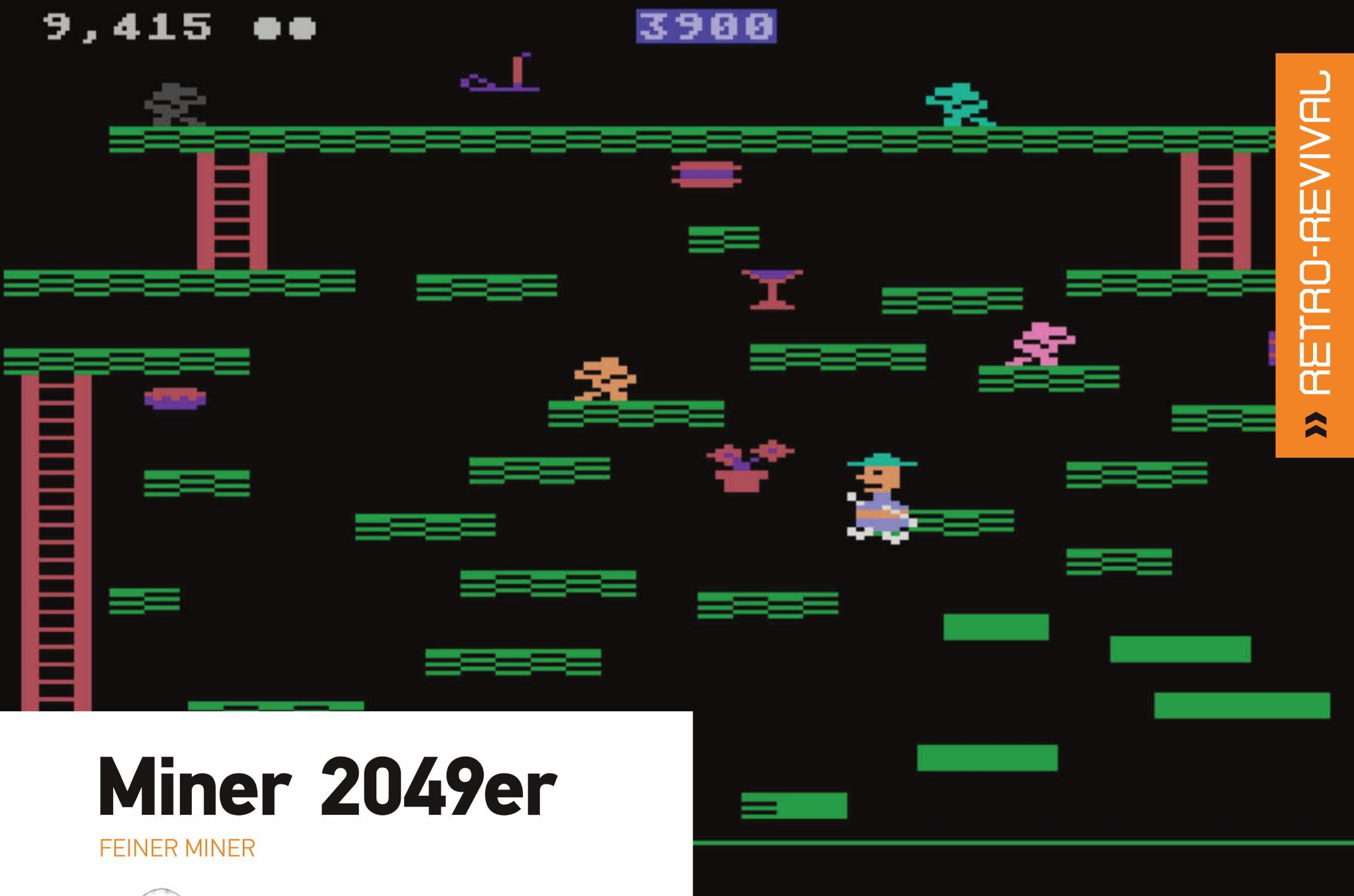
Auch mit fest platzierten, bewegungslosen „Panzern" und „Autos" lassen sich per Dauerfeuer Extrapunkte machen. Den ursprünglich von Bob Polin für Atari 8-Bit entwickelten Shooter spielte ich damals zuerst allerdings in der, näher rangezoomten C64-Fassung von Peter Adams. War es diese schicke Isometriegrafik, die mich damals so sehr ans Spiel fesselte? Das befriedigende Gefühl, wenn man die Flugbahn einer Bombe richtig berechnet hatte und etwa einen fahrenden Lkw doch noch traf? Wie die Fabriken „effektvoll" nach Treffern zerbröselten? Heute jedenfalls spricht mich die spielmechanische Simplizität an, die dennoch mit etlichen Details aufwartet.

Bin ich auf derselben Höhe mit einem Feindflieger (es gibt immer nur maximal einen auf dem Bildschirm), färbt sich der Statusbalken blau, und ich kann ihn treffen. Oder er mich. Das erlaubt schöne „Erst unterfliegen, dann dahintersetzen und steigen und schießen"-Taktiken. Meist gehe ich auf wenige Meter runter, um Schiffe, Panzer und Flak zu zerstören – dann wird der Balken braun. Alarmistisches Gelb-Weiß bedeutet: Ich kollidiere in wenigen Zehntelsekunden mit irgendetwas.

Während das MG endlos feuert, verringert sich mit jedem Abwurf eines Sprengkörpers (dazu sinkt man bei gedrückter Feuertaste und zieht dann nach oben) der Bombenvorrat. Auch der Treibstoff ist endlich. Feindtreffer richten zunächst merklichen Schaden an Tank, MG oder Bomben-Abwurfvorrichtung an, bevor sie meinen Flieger zerstören. Kollisionen in der Luft oder am Boden – etwa mit Brücken, während ich versuche, sie zu unterfliegen – sind sofort tödlich.

Alle zwei Minuten taucht ein Rollfeld auf, auf dem ich landen kann, aber nicht muss. Dann wird zunächst der Treibstoff aufgefüllt, bevor quälend langsam auch die Schäden repariert werden. Währenddessen überfliegen Gegner die Szenerie und werfen teils auch Bomben. Bin ich vorher zu spät aufgesetzt und kann so beim neuerlichen Start nicht auf 100 Sachen kommen, gibt's einen Crash.

Spielziel? Gibt es, drei Bunker sind zu zerstören. Aber bis dahin geht es immer weiter, nach jeder Landung in leicht wechselnder Landschaft. Und es gibt eine Textbewertung direkt nach dem Ableben: Vom „Kamikaze Trainee" über den „Rollbahn-Putzer" und „Air Cadet" arbeitete ich mich damals wie heute bis zum „Blue Max" nach oben. Drei Schwierigkeitsstufen und zuschaltbare Schwerkraft (beständiger Sinkflug, der Gegensteuern erfordert) machen *Blue Max* auch für Könner fordernd. Egal ob auf dem Atari-800-Emulator oder für Commodore 64: Das Synapse-Soft-Spiel hat sich auch 2021 noch gut gehalten! *



Miner 2049er

FEINER MINER



» PUBLISHER: BIG FIVE SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1982 (UMSETZUNGEN 1983/84)
» HARDWARE: ATARI 400/800 (APPLE II, ATARI 2600, ATARI 5200 COLECOVISION, C64, TI-99/4A, VC-20 UND ANDERE)

Von Heinrich Lenhardt

Schwindelerregende Komplexität und farbenprächtige Grafik, eindrucksvoll in verschwenderische 16 KByte ROM-Speicher gebrannt: Bounty Bob zeigte uns in den frühen 80ern, wie knifflig und abwechslungsreich ein Hüpfspiel sein kann.

Sein Siegeszug begann mit einem Modul für Ataris 400/800-Heimcomputer: „Dieses Spiel hat die grafischen Qualitäten, die üblicherweise viel Speicher erfordern", staunte Tom Hudson Ende 1982 in der Computerzeitschrift *Analog*: „Mir fällt es schwer zu glauben, dass Big Five Software *Miner 2049er* in 16 KB packen konnte." Denn die Komplexität des Plattformspiels ist bemerkenswert: Imponierte der *Donkey Kong*-Automat im Vorjahr noch mit vier Szenen, stecken beim Miner gleich zehn Levels drin.

Der grafische Glanz hat mittlerweile etwas gelitten, aber charmant ist es heute noch, mit dem munteren Mountie Bob durch Uranbergwerke zu wetzen. Um in die nächste Stufe vorzurücken, müssen wir alle Plattformen begehen und sie dadurch ausfüllen. Die herumlungernden Killermutanten werden durchs Aufsammeln von Gegenständen in glücklich grinsende Grünlinge verwandelt, die sich nun gefahrlos entfernen lassen. Im Auftaktlevel wirkt das noch harmlos und überschaubar, da scheitern wir höchstens am Sprunggefühl: Unser Held kann nur wenige Pixel tief fallen, tiefere Stürze führen zum sofortigen Lebensverlust. Doch schon im nächsten Abschnitt kommen wir dabei ins Schwitzen, innerhalb des Zeitlimits alle Ecken und Enden zu erreichen. Hier gibt es nämlich Rutschen, die unseren Helden bei Berührung einige Ebenen nach unten befördern, was wertvolle Zeit kostet.

Und das ist das Tolle an *Miner 2049er*, jeder Level hat eine andere spielerische Besonderheit und erfordert neben Hüpfgeschick auch eine regelrechte Strategie. Was ist die beste Aufzugsroute? Wie viel TNT lade ich in die Kanone? Bald ist das Spiel so verzwickt, dass ein Anfangsfehler in eine Sackgasse führt. Im Vergleich zu den üblichen Spielautomaten-inspirierten Zeitgenossen wirkte *Miner 2049er* geradezu wie eine intellektuelle Herausforderung.

Den Atari-800-*Miner* spiele ich heute noch erstaunlich gerne, nicht nur deshalb, weil es mich einst so sehr nach der ColecoVision-Version gelüstete. Das Ausfüllen der Plattformen hat etwas zutiefst Befriedigendes und spricht meinen Ordnungssinn an. Zeitlimits in Actionspielen finde ich oft überflüssig, doch hier führen sie zu angeregter „Wie soll das denn gehen?"-Gehirnakrobatik. Hat man sich an Sprungweite und Fallvermögen von Bob gewöhnt, flutscht auch die Steuerung mit der gebotenen Präzision.

Spielen Geduld und Reflexe heute nicht mehr ganz mit, hilft die alte Telefonnummer des Entwicklungsstudios (die im Titelscreen zu sehen ist!) weiter: Bei der Atari-Version mitten im Spiel 213 782 6861 eingeben, dann Umstelltaste und Levelnummer gleichzeitig drücken. Am liebsten möchte man spontan anrufen, um Programmierer Bill Hogue zu seinem Klassiker zu gratulieren, doch Big Five Software hat den Betrieb längst eingestellt. Nur Bounty Bob springt, von der Last der Jahrzehnte unberührt, weiter, denn irgendwo, irgendwann gibt es immer noch eine Plattform, die ausgefüllt werden muss. *

HOMECOMPUTER-KLASSIKER

The Tail of Beta Lyrae

BESTES *SCRAMBLE* ALLER HOMECOMPUTER

» **HERSTELLER:** DATAMOST
» **ERSCHIENEN:** 1983
» **HARDWARE:** ATARI 8-BIT

Auf den ersten Blick ist *The Tail of Beta Lyrae* nur ein weiterer *Scramble*-Klon. Doch erstens ist es ein sehr guter, und zweitens ein programmtechnisch interessanter. Denn die Landschaft wird bei Partiestart jeweils zufällig erstellt, kein Spiel gleicht also dem anderen! Damit brach Philip Price 1983 mit einem bis dato ungeschriebenen Gesetz: Dass es in Shoot-em-ups vor allem ums Auswendiglernen von Levels und Gegnerformationen geht. Vielmehr braucht man echtes Können, um weiterzukommen!

Aber nicht nur die Landschaften werden generiert, auch die Schwierigkeit passt sich an den Spieler an. Wenn wir der unbarmherzigen Feindhorden nicht mehr Herr werden, schraubt *Beta Lyrae* ihre Zahl ein wenig zurück. Wer hingegen durch die Schwadronen schneidet wie mit einem heißen Messer durch Butter, wird vom Spiel dafür bestraft. *Beta Lyrae* passt sogar die Spielmusik an unsere Erfolge an, sodass wir geradezu vorangepeitscht werden, wenn es gut läuft. *

[redacted]

BIOGRAFIE

In den frühen 80ern waren Shoot-em-ups die Königsdisziplin der Homecomputer-Spiele: Es hatte etwas Magisches, die Spielhalle metaphysisch ins Wohnzimmer zu transferieren. Entsprechend endlos war der Strom von Arcade-Klonen für alle Systeme. Doch Philip Price (vermutlich besser bekannt für sein ambitioniertes 8-Bit-RPG *Alternate Reality*) weigerte sich, einfach *Scramble* abzukupfern: Vielmehr verrührte er bekannte Versatzstücke aus diesem sowie *Defender, Vanguard* und *Super Cobra* und fügte eigene Ideen hinzu. Das Ergebnis ist eine echter Klassiker, den es nur für Atari-8-Bit-Plattformen gab.

KLASSISCHE MOMENTE AUS *BETA LYRAE*

Magnetische Minen

Der mit Abstand schwierigste Gegnertyp sind die magnetischen Minen, die vom Boden in die Luft gefeuert werden. Euch bleiben nur Sekunden, um sie zu zerstören, andernfalls ziehen sie euch mit großer Kraft an, bis ihr mit ihnen kollidiert und in einer Explosion vergeht. Indem ihr Gegenschub gebt, könnt ihr euch wertvolle Sekunden verschaffen, um sie zu zerstören.



Sigue Sigue Sputnik

Sehr häufig begegnen euch die Satelliten, die unzerstörbar den Luftraum zumüllen. Eure einzige Chance ist, den metallenen Hindernissen auszuweichen. Manchmal begegnen euch ganze Haufen von Satelliten – dann müsst ihr fortgeschrittene Pilotenfähigkeiten beweisen, um lebend hindurchzukommen.



Klaustrophobische Kammern

Der Grund, dass *Beta Lyrae* als *Scramble*-Klon verschrien ist, liegt daran, dass Philip Price dessen Grundelement kopierte: Die Reise durch scrollende, zerklüftete Untergrundkammern. Das macht nicht nur die aggressiven Feinde zu einer tödlichen Gefahr, sondern auch die Höhlenwände selbst, die ihr nicht touchieren dürft.



Endstation Vertikal-Laser

In den späteren Levels von *Beta Lyrae* kommt ein neuer Feindtyp hinzu, der euch Probleme ohne Ende bereitet: Die Laserkanone schießt gerade nach oben und versperrt euch mit ihrem tödlichen Lichtstrahl den Weg. Es braucht perfektes Timing, um im richtigen Moment eine kurze Feuerpause zu erwischen und hindurchzubrettern.





STARTPREIS: 199 britische Pfund

GEBRAUCHTPREIS: 115 Euro

MAGAZINE: Electron User, Micro User, Acorn User, A&B Computing, Acorn Programs

DAS MACHT DEN ELECTRON BESONDERS …
Der Electron bot die meisten Funktionen des BBC Micro Modell B, war aber halb so groß und halb so teuer. Die Tastatur punktete mit einer Reihe Tastenkürzel für häufig benötigte BASIC-Befehle. Dazu war er langlebig und es erschienen viele Spiele dafür.

BBC MICRO & ACORN ELECTRON

Der BBC Micro war vorrangig für Schulen konzipiert und durchaus spieletauglich – wie wir euch weiter hinten beweisen werden. Mit der günstigeren Electron-Variante wollte Acorn den Massenmarkt erobern – und verhob sich katastrophal.

Mit dem BBC Micro hatte Hersteller Acorn die britischen Schulen erobert – kaum ein Informatikraum oder Klassenzimmer, in dem keiner dieser Computer stand. Durch diese hohe Verbreitung an den Schulen machte sich der Micro auch in Spielerkreisen schnell einen Namen. Daraufhin beschloss die Firma, mit einer günstigeren, etwas abgespeckten Variante namens Acorn Electron den frühen Home-Computer-Markt zu dominieren. Vier Monate vor dem Start des Heimcomputers gab sich Joint Managing Director Chris Curry kämpferisch. „Wir sehen keine Grenzen für unser Wachstum“, sagte er der *Times*. „Unser Electron ist eine ernste Bedrohung für die Dominanz von Sinclair und des Commodore VC 20. Wir hoffen, den halben Heimcomputermarkt zu erobern.“

Acorns damaliger Marketing Manager Tom Hohenberg kann sich gut an jene Tage erinnern. „Es war eine verrückte Zeit. Es gab Messen, bei denen 60.000 Menschen unsere Stände belagerten. Der BBC Micro verkaufte sich wie geschnitten Brot, wir kamen nicht mit der Produktion hinterher. Also hatten wir große Hoffnungen für den Electron. Er war halb so groß, halb so teuer, aber ähnlich kraftvoll.“

Acorn hatte beim BBC Micro Lieferprobleme. Dank der Kooperation mit der BBC schadeten diese jedoch dem Erfolg nicht. In einem Guardian-Interview tönte Curry, es werde nicht einmal Werbung für den Electron geschaltet, bis die Geräte sicher auf Lager seien. Und weiter: „Wir haben mehr als jeder andere darunter gelitten, dass unser Produkt ausverkauft war, als die Nachfrage hoch war. Das wird uns nicht wieder passieren.“

Die Vorfreude auf den Erscheinungstag am 23. August 1983 war groß. Acorn zitierte den ersten Test von *What Micro* ausführlich in ganzseitigen Zeitungsanzeigen, denn der lobte den Electron über den grünen Klee: „Der Electron gewinnt auf ganzer Linie gegen Mikrocomputer derselben Preisklasse wie Spectrum und VC 20. Er hat bessere Grafik, die bessere Tastatur und schnelleres BASIC. Acorn sollte sich auf einen großen Ansturm gefasst machen“, schrieb das Magazin. Der Knackpunkt lag im letzten Satz.

„Mit dem Electron holt ihr die Lernhilfe BBC Micro aus der Schule nach Hause“, so lautete Acorns Werbebotschaft an die Zielgruppe der Eltern. 300.000 Pfund wurden in den Dreh eines TV-Spots investiert. „Wir drehten drei Tage mit vielen Kindern in etlichen Sets. Wir haben drei Millionen Pfund für Sendezeit inves-



» Der BBC Micro war der „große Bruder" des Electron: älter, größer, leistungsstärker und deutlich weiter verbreitet.



tiert", rekapituliert Hohenberg. Im Weihnachtsgeschäft 1983 sollen dann auch 300.000 Bestellungen eingegangen sein, eine stolze Zahl für die damalige Zeit. Denn in England wussten die Schüler ebenso wie in Deutschland, wie man den Eltern eine „Lernhilfe" unterjubelt, mit der man in Wahrheit zu spielen gedenkt.

Acorn zeigte sich derweil unzufrieden mit dem ersten Entwurf für das Gehäuse des Electron, der von einem Industriedesigner stammte. Stattdessen ließ man sich bei der Form von Taschentuchspendern inspirieren. „Wir brauchten sechs bis neun Monate für das grundlegende Design, doch dann gab es Probleme mit dem ULA-Chip", erinnert sich Acorns damaliger Hardware-Designer Steve Furber. „Wir wollten 300.000 Stück produzieren", fährt Hohenberg fort. „Doch der ULA, das Herzstück, funktionierte nur bei jedem zehnten Gerät."

Dadurch wurden nur 30.000 Geräte vor Weihnachten ausgeliefert. „Viele Eltern hatten ihren Kindern einen Electron zu Weihnachten versprochen, doch dann gab es sie nirgends zu kaufen", beschreibt Hohenberg das Fiasko. „Die Leute haben sich um den Nachschub geprügelt."

Trotz des Produktions-GAU wuchs die Unterstützung für den Electron. Acornsoft legte mit gelungenen Arcade-Klonen wie *Snapper* (*Pac-Man*), *Meteors* (*Asteroids*) und *Monsters* (*Space Panic*) vor. Unter dem Budget-Label Player erschien der gelungene Weltraum-Shooter *Starship Command* von Peter Irvin. Der erklärt: „Ich hatte mehrere potenzielle Partner zur Auswahl. Auch wenn die Tantiemen niedriger waren, habe ich mich für Acornsoft entschieden. Sie waren der bessere Publisher!"

Ein weiterer großer Name in der Frühphase der Plattform war Micro Power, die ebenfalls Klone wie *Croaker* und *Killer Gorilla* (nach Vorbild von *Frogger* und *Donkey Kong*) lieferten. Ein erstes großes Highlight kam aus diesem Haus: der stark von *Berzerk* inspirierte Shooter *Cybertron Mission*. Ende 1983 erschienen die ersten Titel von Superior Software. Der Publisher wurde der wichtigste Unterstützer des Electron und hielt ihm am längsten die Treue. Die Firma von Richard Hanson war schon auf dem BBC Micro aktiv und wagte trotz der Lieferprobleme einen zaghaften Vorstoß auf den neuen Acorn-Heimcomputer. „Richard programmierte die halbe Nacht die Simulation eines einarmigen Banditen um", erzählt der Ex-Angestellte Steve Botterill. „Der BBC Micro war der Renner, und zum Ende des Jahres zogen die Verkaufszahlen des Electron an. Wir wollten ein halbes Dutzend Titel zusammenschustern und sehen, wie es läuft." Zunächst wurden nur geringe Stückzahlen zum Weihnachtsgeschäft abgesetzt. Der Durchbruch für Superior kam im Februar, als die große Buchhandelskette WHSmith jeweils

BBC MICRO

» HERSTELLER: Acorn

» ERSCHEINUNGSJAHR: 1981 (Acorn Electron: 1983)

» WELTWEITE VERKÄUFE: circa 1,5 Millionen

040 BBC Micro & Acorn Electron
Ein Schul-PC sollte als Electron die Massen erreichen

044 Zehn der Besten
Chuckie Egg, Cybertron Mission, Frak, Ransack, Repton, Bug Eyes, Last Ninja 2, Exile, Arcadians, Elite

046 Elite
Einer der ganz großen Klassiker der Spielegeschichte

048 Strykers Run
Ist das aufsehenerregende Actionspiel gut gealtert?

050 Palace of Magic
Darran Jones hat das Action-Adventure erst spät entdeckt

051 Podd
Ein Lernspiel, das die Fantasie beflügelte

052 3D Dotty
Pac-Man in Iso-3D? Ja, aber noch mehr …

053 The Sentinel
10.000 Levels. Ein Gegner. Hochspannung.

EXPERTENWISSEN

Der Acorn Electron war eine halb so teure, etwas leistungsschwächere Version des BBC Model B. Der Startpreis im August 1983 betrug 199 britische Pfund, 1985 wurde der Preis auf 99 Pfund gesenkt.
Der Electron ist etwa so groß wie eine Taschentuchspender-Box. Das macht ihn wiederum circa halb so groß wie den BBC Micro. Mit den Zubehör-Modulen Plus 1 und Plus 3 wird er ebenso groß.
Acorn gab 3,3 Millionen Pfund für TV-Werbung in den Monaten vor dem Launch aus. Davor lag das Werbebudget der ganzen Firma bei 1,5 Millionen Pfund.
Zum Launch wurden 300.000 Geräte vorbestellt. Die Produktion krankte aber an Problemen mit dem ULA-Chip. Im Weihnachtsgeschäft 1983 kamen dann nur 30.000 Computer in die Läden.
Lediglich ein Soundkanal steckt im Electron. Zum Vergleich: Der BBC Micro hat drei melodische Kanäle und einen Noise-Kanal.
Die meisten Electron-Spiele laufen auch auf dem BBC. Umgekehrt laufen viele BBC-Spiele wegen der schwächeren Hardware nicht oder nur schlecht auf dem Electron.
Zu seiner Glanzzeit im Jahr 1985 war der Electron hinter dem Spectrum auf Platz zwei der meistverkauften Heimcomputer in Großbritannien, zusammen mit dem C64.
1.200 bis 1.500 Spiele wurden schätzungsweise für die Acorn-Systeme produziert, darunter Hunderte Lernspiele. Um alle zu spielen, braucht ihr aber den BBC Micro.
Es gibt neben Emulatoren für den BBC Micro eigenständige Electron-Emulatoren.
Gebrauchte Modelle wurden in der Vergangenheit für weniger als 20 britische Pfund verkauft. Da Retro Gaming wieder groß in Mode ist, liegen die Preise aktuell jenseits der 100 Pfund respektive 120 Euro.



» Nick Pelling aka Orlando entwickelte die gelungenen Klone *Arcadians (Galaxian)* und *Skirmish (Joust)*.

COMMUNITY

Acorn Electron World

www.acornelectron.co.uk

Die größte britische Anlaufstelle rund um den Electron, mit Disketten-Images von Spielen, Tests, einem Archiv für Public-Domain-Titel, Magazin-Scans und allen Beiträgen der Vereinigung Electron User Group.



Stairway To Hell

www.stairwaytohell.com

Die britische Seite über den BBC Micro und den Electron bietet eine große Bibliothek an Disketten- und Kassetten-Images und den Guide „Lost and Found" über verschollene Spiele.



tausend Exemplare von sieben Titeln aus dem Superior-Katalog orderte.

Die Produktionsprobleme wurden behoben, doch nun wurden Zehntausende Computer auf einen Markt gespült, auf dem die Nachfrage nach Weihnachten stark eingebrochen war. Hohenberg erinnert sich eindrücklich an ein Lager in Wellingborough. „Vor Weihnachten standen die Trucks Schlange, aber wir hatten kaum Geräte. Dann herrschte Flaute auf dem Markt und die Electrons stapelten sich bis unter die Decke … Es war zum Heulen."

Das war nur der Anfang der Probleme. Kurz nach dem Launch des Electron warb Acorn damit, über 11 Millionen Firmenanteile an der Londoner Börse zu handeln. Die Times nannte die Entwicklung der Aktie „unterirdisch". Da Acorn mit großen Gewinnen gerechnet hatte, wagte man selbstsicher Vorstöße auf die Märkte in Deutschland und den USA. Beide Versuche scheiterten. Derweil wurde spekuliert, dass der für Acorn immens wertvolle Vertrag mit der BBC gefährdet sei. Es sah sehr düster aus für Acorn.

An der Softwarefront lief es dagegen stetig besser. 1984 erschien mit *Elite* der Klassiker für den BBC Micro schlechthin, der aber für Electron abgespeckt wurde: „Die Version auf dem Electron ist limitierter als die BBC-Fassung", erklärt David Braben. „Verglichen mit dem BBC war die Grafik-Hardware schwach. Die Tricks, mit denen wir Speicher gespart hatten, funktionierten darauf nicht. Daher ist *Elite* auf dem Electron nur schwarz-weiß." *Elite* stellt jedoch auf beiden Modellen eine der größten technischen Errungenschaften dar. Auch wenn Braben nicht ganz glücklich mit dem Ergebnis war, haben er und Ian Bell einem Electron-Besitzer ein Geschenk hinterlassen. „Acorn hat uns nur einen Electron geliehen. Als wir fertig waren, haben wir einen unterschriebenen Zettel ins Gehäuse geklebt. Darauf steht ‚*Elite* wurde auf dieser Maschine geschrieben'. Hoffentlich ist er noch in einem Electron irgendwo da draußen."

Andere Hits im Jahr 1984 waren *Chuckie Egg* und *Repton*. Letzeres wurde der größte Hit von Superior Software. Acorn veröffentlichte die modularen Erweiterungen Plus 1 und Plus 3, die unter anderem Schnittstellen für Joysticks, Diskettenlaufwerke und ROM-Module hinzufügten.

Durch die steigende Nutzerbasis bekam Acorn gerade noch die Kurve. Der BBC-Vertrag wurde erneuert. Bis September sollen sich über 90.000 Electrons verkauft haben. Ein überraschend gutes Weihnachtsgeschäft verdoppelte diese Zahl, obwohl Acorn am Preis von 199 britischen Pfund festhielt. So viel kostete in England der inzwischen stark heruntergesetzte C64. Der Preis des ZX Spectrum 48K lag dagegen nur bei rund 130 Pfund. Im Januar reduzierte Sinclair den Preis für den ZX Spectrum+ (ein 48K mit größerem Gehäuse) ebenfalls auf 130 Pfund. Acorn senkte darauf den Electron-Preis als Kampfansage auf dieselbe Summe. Das erhöhte den Druck auf die Firma, denn der Electron kostete in der Fertigung mehr als der Spectrum.

Trotz des guten Weihnachtsgeschäfts fror die Firma den Aktienhandel im neuen Jahr für fünf Wochen ein. Die Aktie war von einem Jahreshoch bei 193 Pence auf 28 Pence abgestürzt. Es kam zu Entlassungen. Der italienische Computer-Riese Olivetti nutzte die Chance und kaufte 79,8 Prozent der Anteile. „Es war, als hätten wir uns an Big Brother verkauft", kommentiert Hohenberg. Acorn verzeichnete 1984 einen Umsatz von fast 11 Millionen Pfund, schrieben jedoch 22 Millionen Pfund Verluste. Der Olivetti-Vorstand Carlo de Benedetti kritisierte Acorn in einem *Times*-Interview. Die Briten hätten „ohne Rücksicht auf die eigene Größe, Finanzlage und



» *Overdrive* war lange das beste Rennspiel für den Electron, da Kurven auf der Maschine als technisch unmöglich galten. Bis *Crazee Rider* und *E-Type* das Gegenteil bewiesen.

VERSIONEN

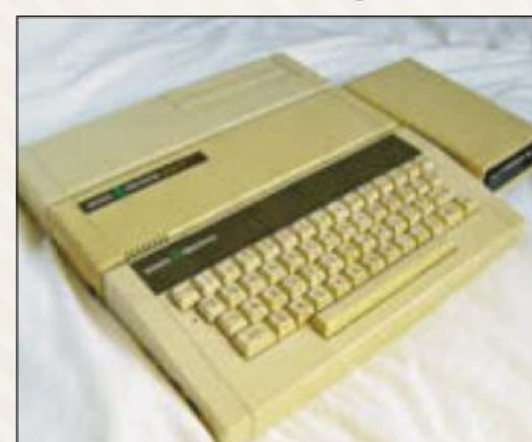
BBC MODEL B



Ein Dauergast in britischen Klassenzimmern. Er wurde für das Computer Literacy Project der BBC entwickelt und erfüllte genau die Anforderungen, um damit an Aufgaben zu arbeiten, die in der TV-Sendung *The Computer Programme* präsentiert wurden. Er besaß wie der Electron 32 KB RAM und unterstützte Teletext. Es gab kurze Zeit Modelle mit mehr RAM, dann wurde Modell B von der BBC-Masters-Serie abgelöst.

ERWEITERTER ELECTRON

Das Erweiterungs-Modul Plus 1 von Acorn fügte einen Analog-Anschluss (optimal für Joysticks), einen Drucker-Anschluss und zwei Eingänge für ROM-Module hinzu. Das Modul Plus 3 ergänzte ein Laufwerk für 3,5-Zoll-Disketten. Daneben gab es Erweiterungen von Drittherstellern wie den Sprachsynthesizer Voxbox von Millsgrade oder die ROMbox von Slogger.



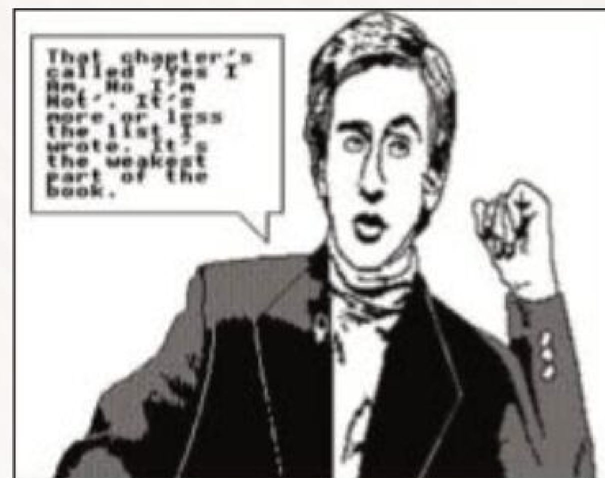
BT MERLIN M2105

Diese Kuriosität ist bei Sammlern heiß begehrt. Es handelt sich um einen Electron, bei dem das Markenlogo entfernt wurde. Er ist mit einer besonderen Erweiterung verbunden, die ein Modem und einen Druckeranschluss enthält. Der Merlin wurde circa von 1985 bis 1995 von der britischen Floristen-Kette Interflora benutzt, um landesweit Bestellungen zu übertragen.





» Der Electron-Port von *Paperboy* war langsam und flackerte, verkaufte sich aber dennoch sehr gut.



» Das 2006er-Hobbyprojekt *You're Alan Partridge* nutzte das Sprachsynthese-Zubehör Voxbox für Sprachausgabe.



» Publisher Bug-Byte veröffentlichte gute Budget-Titel, darunter den exzellenten Shooter *Plan B*.



» *Return of R2* war ein mieser Abklatsch der beliebten isometrischen Action-Adventures von Ultimate Play the Game wie *Alien 8* und *Knight Lore*.



» *Repton* von 1984 ist eines der meistverkauften Electron-Spiele.

SPEZIFIKATIONEN BBC MICRO

CPU: 6502A-Prozesser mit variabler Taktung: 0,5879 MHz bis 2 MHz, Ferranti-Halbleiter, ULA-Coprozessor

Speicher: 32K RAM, 32K ROM

Anschlüsse: Schnittstellen für Erweiterungsmodule, Kassettenspieler-Anschluss, TV-Ausgang (RF-Modulator), RGB-Ausgang

Sound: Ein Soundkanal

Auflösung: 640x256 Pixel (Mode 0)

Managerkompetenz" auf den US-Markt gedrängt. Der Electron wurde nun mit Verlust für weniger als 100 Pfund verkauft, ein Großteil der Lagerbestände an den Handel verramscht. Es ging nicht mehr um Gewinne: Acorn brauchte dringend Cash.

Der Electron wurde von vielen schon abgeschrieben (in manchen Zeitschriften ganz wörtlich als „schlechtes Paket, egal, zu welchem Preis"), erreichte mit dem Schleuderpreis jedoch noch einmal bemerkenswerte Absatzzahlen. Das Marktforschungsinstitut AGB sah den Electron im Mai 1985 auf Platz zwei der meistverkauften Computer Großbritanniens, mit einem Marktanteil von 15 Prozent – gleichauf mit dem C64, aber abgeschlagen hinter den 28 Prozent des Spectrum.

Der Electron konnte seinen Marktanteil nicht weiter ausbauen, doch die Vielfalt an Software sorgte für weiterhin gute Verkäufe und generierte Nachfrage nach weiteren Spielen. Peter Scott kennt sich gut mit den Acorn-Computern aus. „Viele ‚richtige' Programmierer zeigten dem Electron wegen des BBC Micro die kalte Schulter", erklärt er. „Er hatte nur einen Soundkanal. Im Farbmodus und bei hoher Auflösung war er nur halb so schnell wie der BBC Micro. Das machte Ports knifflig. Ich wollte deshalb Spiele entwickeln, die auf beiden gut laufen. Meine Spiele haben die Grenzen des BBC nicht ausgereizt, dafür hatte die Mehrheit der Spieler ein gutes Erlebnis. Es gab bei mir nicht eine grandiose Micro- und eine eingedampfte Electron-Version."

Scott wurde bekannt für Puzzle-Adventures wie *Thunderstruck* und *Spycat*. Später war er Superiors Mann für Micro-Ports, darunter *The Last Ninja*, *Barbarian* und *Hostages*. Seine größte Herausforderung war *Sim City*. „Es hat großen Spaß gemacht, dieses riesige Diskettenspiel vom C64 auf den BBC zu bringen. Auf diese Programmierleistung bin ich besonders stolz, auch wenn es sich nicht so gut verkauft hat, da der Markt für BBC und Electron schon auf dem absteigenden Ast war."

Ein weiterer großer Superior-Release war das Weltraum-Abenteuer *Exile*, das auf beiden Modellen eine Technikleistung darstellte. „*Exile* war auf dem Electron dasselbe Spiel, lief aber langsamer", erklärt uns Irvin. „Der Grafikcontroller konnte nicht die Anzeigegröße ändern. Mit der Methode habe ich aber RAM eingespart." In den späten 80ern und frühen 90ern suchten Programmierer neue Wege, um Speicher zu sparen und so mehr aus der vergreisenden Plattform herauszuholen. Das führte häufiger zu unansehnlichen Code-Fragmenten in der Grafik bei Electron-Versionen.

1989 gründete Steve Botterill mit seinem Bruder Mark 4th Dimension, einen der letzten großen Publisher für BBC- und Electron-Spiele. Ihr erster großer Hit war das Golfspiel *Holed Out* von Gordon Key. „Gordon war einer der brillantesten Programmierer, die mir je begegnet sind. *Holed Out* nutzt wirklich jedes Bit und Byte", schwärmt Botterill. Weitere Hits von 4th Dimension sind *White Magic*, *Inertia* und die gelungene Konvertierung des Archimedes-Rennspiels *E-Type*. Doch am Verschwinden der Magazine zu Acorn-Maschinen im Jahr 1990 zeichnete sich das Ende der Lebenszeit von BBC Micro und Electron ab, auch wenn Superior unter dem Namen Play it Again Sam weiter Compilations veröffentlichte, die alte Hits und einige unveröffentlichte Titel umfassten.

Die Emulator-Szene trägt die Fackel von BBC Micro und Electron bis heute weiter. Zu den beliebtesten BBC-Emulatoren gehören der B-em und BeebEM (Beeb ist der englische Kosename für den Schulcomputer). Mit der B-em-Portierung Beebdroid könnt ihr sogar auf Android-Smartphones die BBC-Klassiker aufleben lassen. Daneben gibt es dedizierte Electron-Emulatoren wie den Elkulator und Elect-Em, die sowohl Images von Disketten als auch Kassetten unterstützen – die Kassette war das Standard-Medium, mussten Nutzer doch für ein Diskettenlaufwerk auch noch das Erweiterungsmodul Plus 3 kaufen. Dazu vertreibt das Label Retro Software neue Homebrew-Spiele für BBC Micro und Electron. Darunter das von Fans positiv aufgenommene *Repton: The Lost Realms*.

Während der BBC Micro einhellig als Kultcomputer gilt, fällt das Urteil über den Electron gespalten aus. Viele Briten, die ihn damals billig ergattert haben, erinnern sich vor allem an das große Software-Angebot. Wer Acorn nahestand, blickt dagegen wehmütig auf den Heimcomputer zurück. „Ich bin zufrieden, was Design, Leistung und Kosten angeht", sagt Steve Furber, „aber er war ein kommerzielles Desaster und hat entscheidend zu Acorns Niedergang beigetragen." Ähnlich sieht es Tom Hohenberg. „Wir haben nie die kritische Masse erreicht. Hätten wir nur die anfänglichen 300.000 Geräte liefern können, dann hätte es ein Riesenerfolg werden können. So aber haben wir den Zeitgeist verpasst."

ZEHN DER BESTEN

Wer an Spiele für die Acorn-Homecomputer denkt, meint damit heute vor allem jene für den großen Bruder BBC Micro. Diese zehn Titel gehören zu den Highlights für Acorns stärkeren 8-Bit-Computer – laufen aber überwiegend auch auf Electron passabel.



CHUCKIE EGG

» ERSCHIENEN: 1983
» PUBLISHER: A&F SOFTWARE
» ENTWICKLER: NIGEL ALDERTON

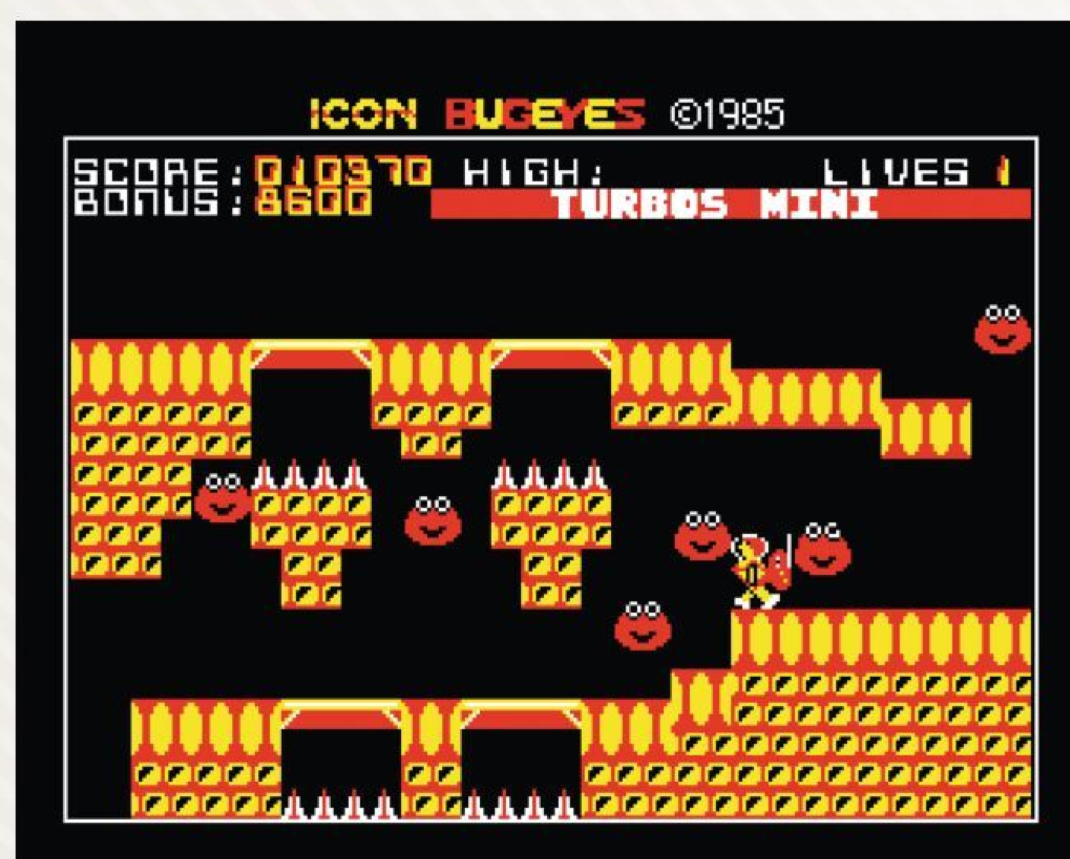
01 *Chuckie Egg* ist ein simpler aber süchtig machender Plattformer in der Tradition von *Donkey Kong* und *Miner 2049er*, in dem sich ein Otto-Normal-Charakter in einer ungewöhnlichen Situation wiederfindet. Das Spiel von Nigel Alderton von A&F Software glänzte mit einer einfachen, aber präzisen Steuerung. Die Jagd nach goldenen Eiern bescherte Acorn-Fans schöne Jump-and-run-Freuden. Seinerzeit besonders war die kleine, feine Animation, wie der Held nach einem Sturz bei der Landung die Knie beugt, um den Aufprall abzufedern. Auf den Acorn-Maschinen läuft *Chuckie Egg* etwas langsamer als auf dem ZX Spectrum. Gleichzeitig fühlt sich die BBC-Steuerung aber genauer an.



REPTON

» ERSCHIENEN: 1985 **» PUBLISHER:** SUPERIOR SOFTWARE
» ENTWICKLER: TIM TYLER

05 Trotz der großen Ähnlichkeit von *Repton* zu *Boulder Dash* hat Schöpfer Tim Tyler immer steif und fest behauptet, den Titel aus dem Hause Rising Star nie gespielt zu haben. Ob es nun ein Klon ist, oder nicht: *Repton* macht Spaß! Ihr grabt euch auf der Suche nach Diamanten durch zwölf Levels, in denen herabstürzende Felsbrocken euch jederzeit zerquetschen können und fiese Reptilien euch beißen wollen. Auch wenn ihr beim ersten Blick sofort an *Boulder Dash* denkt, werdet ihr schnell die Unterschiede feststellen. Die Puzzle-Action in *Repton* ist weit weniger hektisch und chaotisch.



BUG EYES

» ERSCHIENEN: 1985 **» PUBLISHER:** ICON SOFTWARE
» ENTWICKLER: PACKRAT AND BIT BRAIN

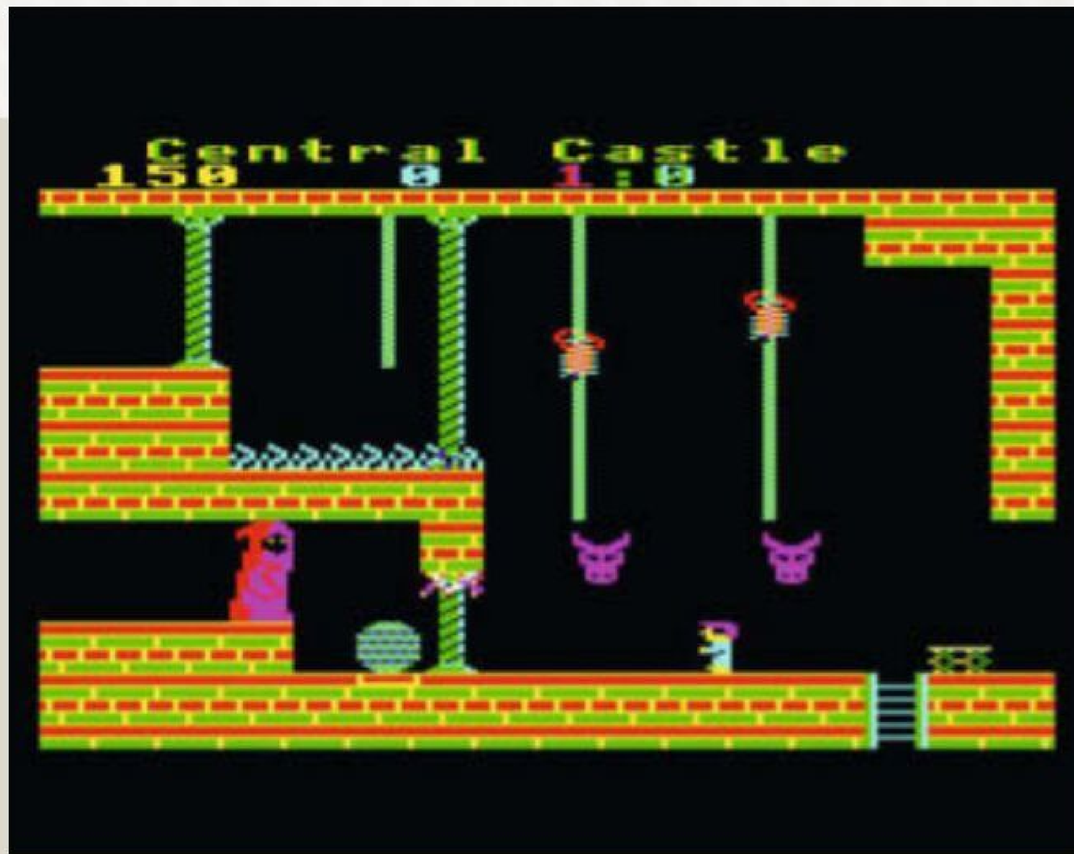
06 *Bug Eyes* hat eine ungewöhnliche Eigenschaft für einen Plattformer: Ihr könnt nicht springen. Obwohl sich die Steuerung darauf beschränkt, nach links oder rechts zu gehen, fordern euch die kniffligen Abschnitte einiges an Timing und Präzision ab. Außerdem verzichtet *Bug Eyes* auf das sonst im Genre allgegenwärtige Sammeln von Items, um einen Level abzuschließen. Stattdessen habt ihr nur ein Ziel: Kommt lebend vom oberen Ende des Bildschirms bis zur untersten Etage. Vielleicht erzeugt gerade diese Simplizität den Sog-Effekt, der diesen unterschätzten Acorn-Klassiker ausmacht.



LAST NINJA 2

» ERSCHIENEN: 1988 **» PUBLISHER:** SUPERIOR SOFTWARE
» ENTWICKLER: PETER SCOTT

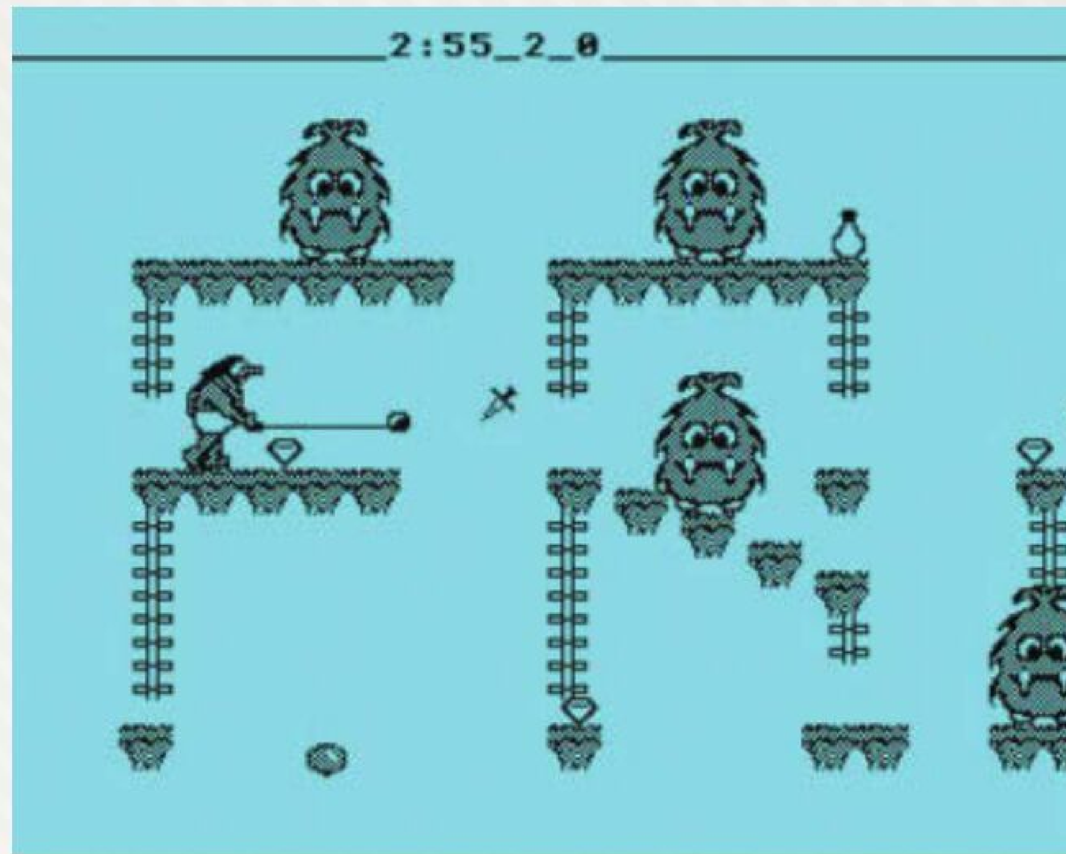
07 Mit der Portierung von *Last Ninja 2* vom C64 auf BBC Micro hat Peter Scott wahrlich Erstaunliches aus dem System herausgeholt. Das gilt umso mehr für die Version für den schwächeren Electron. Das Spiel baut auf dem isometrischen Action-Adventure-Gameplay des Vorgängers auf, wirft Ballast wie die unnötig schweren Steinsprung-Passagen ab und bietet mit New York ein hübscheres Setting. Dass Scott ein 500-KB-Spiel für den C64 auf 32 KB für die Acorn-Maschinen schrumpfen konnte, ist eigentlich nur mit Magie zu erklären. Zusammen mit Scotts Konvertierung von *Sim City* ist *Last Ninja 2* eine der besten Portierungen für BBC Micro und Electron.



CITADEL

» ERSCHIENEN: 1985 **» PUBLISHER:** SUPERIOR SOFTWARE
» ENTWICKLER: MICHAEL JAKOBSON

02 In *Citadel* verschlägt es euch in eine verwinkelte Burg. Wahlweise als Held oder Heldin durchstöbert ihr das Gemäuer. In dem Puzzle-Plattformer spürt ihr fünf verborgene Kristalle auf, um nach Hause zu kommen. Dafür gilt es, so einige Kopfnüsse zu knacken. Wenn die Handvoll Kristalle endlich zusammen ist, wartet aber nicht etwa gleich das Ende auf euch: Ihr werdet in neue Gebiete teleportiert und das Abenteuer nimmt größere Ausmaße an, als man anfangs vermutet. Nicht umsonst empfiehlt der Text zum Spielstart, sich Notizen zu machen und eine Karte zu zeichnen: Ganze 100 Bildschirme könnt ihr erkunden. *Citadel* blieb vielen Spielern als ausgezeichnetes Abenteuer in Erinnerung und war für Publisher Superior ein Riesenerfolg.



FRAK!

» ERSCHIENEN: 1984 **» PUBLISHER:** AARDVARK SOFTWARE
» ENTWICKLER: ORLANDO AKA NICK PELLING

03 Anders als der Protagonist in *Chuckie Egg* gehört der Held in *Frak!* zur ungewöhnlicheren Sorte: Ihr spielt den buckeligen Höhlenmenschen Trogg. Frak! ist verteufelt schwer, aber charmant. Das Konzept ist einfach: Ihr sammelt mit dem Urzeitbewohner alle Schlüssel eines drei Bildschirme großen Levels, um den Weg in den nächsten Abschnitt freizumachen. Daran wollen euch tödliche Statuen hindern, die kurzen Prozess mit euch machen. Ihr müsst die Schlüssel in einer vorgegebenen Reihenfolge sammeln – dadurch verlangen euch die knifflig gestalteten Levels einiges an Können und Geduld ab.



WHITE MAGIC

» ERSCHIENEN: 1989 **» PUBLISHER:** 4TH DIMENSION
» ENTWICKLER: JOHN WHIGHAM

04 Der Top-Down-Dungeoncrawler ist sichtlich vom Arcade-Klassiker *Gauntlet* inspiriert. Ihr rätselt und kämpft euch mit vier Figuren durch allerlei Kerker. Dabei könnt ihr jederzeit zwischen zwei Kriegern, einem Zauberer und einem Schützen hin- und herwechseln. Die Kaskade an Infotexten zum Spielstart gibt euch einen Eindruck, wie viel es in den Dungeons zu entdecken gibt. Da es so spät im Lebenszyklus der Acorn-Computer erschien, erhielt *White Magic* nicht mehr die verdiente Aufmerksamkeit. In der Fan-Community wird es aber als unterschätzter Geheimtipp in höchsten Ehren gehalten.



EXILE

» ERSCHIENEN: 1988 **» PUBLISHER:** SUPERIOR SOFTWARE
» ENTWICKLER: PETER IRVIN / JEREMY C SMITH

08 Ihr spielt Mike Finn, der auf einem gefährlichen Alien-Planeten abstürzt. Dort begebt ihr euch auf die Suche nach eurer verschollenen Crew und nehmt den Kampf gegen einen verrückten Wissenschaftler auf. Das atmosphärische, seitlich scrollende Action-Adventure besticht durch seine farbenfrohe, weitläufige Welt. *Exile* gehört zu den technisch stärksten und immersivsten Spielen für BBC Micro und Electron. Die Größe der Welt, die beeindruckenden Physik-Effekte und das nicht-lineare Gameplay machten *Exile* so beliebt, dass der Titel auf etliche Plattformen portiert wurde.



CASTLE QUEST

» ERSCHIENEN: 1985 **» PUBLISHER:** MICRO POWER
» ENTWICKLER: ANTHONY SOTHCOTT

09 Die Burgen der englischen Landschaft waren offensichtlich inspirierend, denn ihr seid ähnlich wie in *Citadel* in einer Festung eingesperrt. Ein Zauberer hält euch dort gefangen und ihr müsst euren Verstand einsetzen, damit ihr lebend daraus entkommt. Also meidet ihr Feinde wie die fiesen Trolle und sucht in den Räumen der Zitadelle verteilte Gegenstände, um sie an den richtigen Stellen einzusetzen. Die spielerische Qualität des Puzzle-Gameplays und das in seiner Zeit vielgelobte butterweiche horizontale Scrolling auf dem BBC Micro bescherten *Castle Quest* einen ausgezeichneten Ruf. Es gilt als das beste Spiel von Publisher Micro Power.



ELITE

» ERSCHIENEN: 1984 **» PUBLISHER:** ACORNSOFT
» ENTWICKLER: DAVID BRABEN / IAN BELL

10 Als David Braben und Ian Bell anfingen, *Elite* für den BBC Micro zu programmieren, ahnten sie nicht, welche Wellen ihre Weltraum-Kampf-und-Handelssimulation schlagen würde. Wer mit Gleichgesinnten ein Gespräch über den BBC (oder auch C64 und viele andere) beginnt und dabei auf Weltraumspiele oder auch nur Open-World-Titel zu sprechen kommt, landet unweigerlich bei *Elite*. Es versetzt euch in ein riesiges Universum mit tausenden von Planeten. Die Lernkurve ist steil (wer sich den Landecomputer leisten kann, braucht ihn nicht mehr…), aber unheimlich motivierend. *Elite* faszinierte eine ganze Generation und ist wohl das innovativste und einflussreichste Spiel, das je für die Acorn-Maschinen entwickelt wurde. Allerdings ist die BBC-Micro-Fassung die deutlich bessere.

ELITE

ES IST EINES DER EINFLUSSREICHSTEN SPIELE ALLER ZEITEN UND WURDE SO POPULÄR, DASS FAST JEDER ACORN-BESITZER ES KAUFTE. ABER WIE WURDE *ELITE* DIESER ZEITLOSE KLASSIKER? WANN ZERSTRITTEN SICH DIE BEIDEN SCHÖPFER IAN BELL UND DAVID BRABEN?



E*lite* räumte den Spieler einen großen Handlungsspielraum ein und erschuf eine realistische Umgebung, die sich 1984 äußerst frisch und spannend anfühlte. Aber auch heute noch ist es eine Freude, *Elite* zu spielen. Gut, die damals beeindruckenden Drahtmuster-ähnlichen Raumschiffe sehen aus heutiger Sicht erschreckend aus, das Handelssystem wirkt stark simplifiziert und das Weltall mit seinen Tausenden von Planeten stammt klar aus dem Zufallsgenerator (es ist allerdings, durch Vorgabe des Seed-Werts, bei jedem Spieler dasselbe zufällig erzeugte Weltall).

Aber all das ist schnell vergessen, wenn man erst mal in seiner Cobra MK III Platz genommen hat, um die erstaunlich glaubwürdige Welt von *Elite* zu erkunden. Mit denselben alten Herausforderungen, die da lauten: Wie mache ich aus meinen anfänglich 100 Credits 200? Und wie, verflixt noch mal, lande ich nach dem Hyperraumflug manuell auf einer der sich drehenden Coriolis-Raumstationen? David Braben und Ian Bell müssen sehr zufrieden damit sein, dass ihr Spiel heute noch fast so viel Spaß macht wie damals. Noch erstaunlicher ist nur, dass das gigantische Universum auf lumpigen 32 KB Speicher Platz findet.



» [BBC Micro] Die Cobra Mk III macht einen Hypersprung.

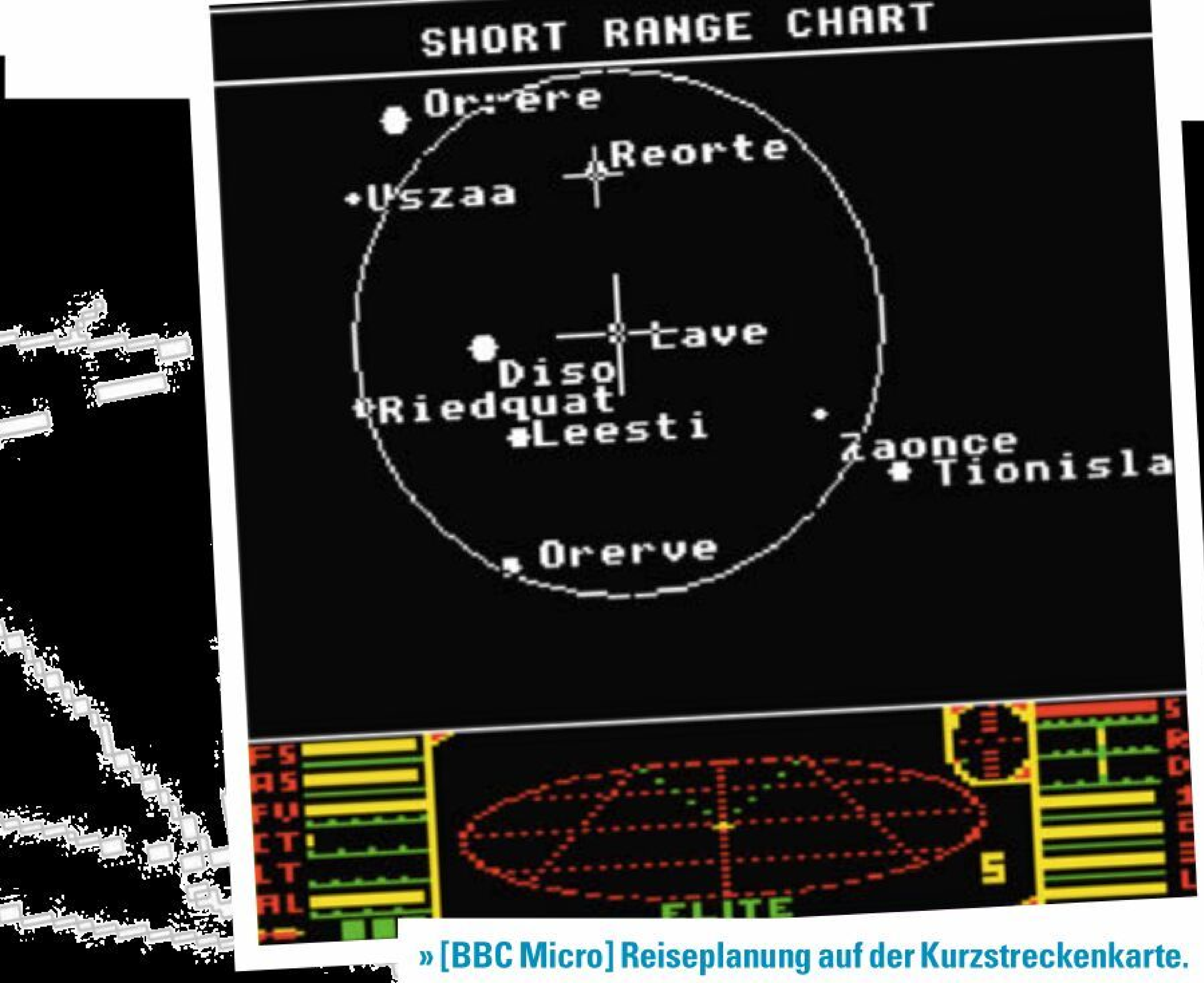
„Eine der ersten Sachen, die ich programmierte, war ein sich erweiterndes Sternfeld", sagt Braben zu seinen Coding-Experimenten auf seinem Acorn Atom.. „Ich fand die 3D-Effekte sehr erstaunlich." David Braben, der mit Ian Bell zusammen *Elite* schuf. war so angetan von seiner Grafikroutine, dass er die Arbeit am (nie veröffentlichten) Spiel *Fighter* begann. „Ich baute ein Raumschiff in die Umgebung ein, was gut funktionierte. Du ballertest ein Schiff ab, dann ein weiteres und dann noch eins. So etwas wie einen Spielfortschritt gab es nicht."

Auch Ian Bell besaß einen Atom und war genauso fasziniert von den Möglichkeiten der Eigenentwicklung. Geld für Spiele hatte er nicht, nachdem sein Erspartes für den 120 Pfund teuren Atom draufgegangen war. Also entwickelte er fröhlich selbst welche. Sein erstes gelungenes war eine Umsetzung des populären Brettspiels *Othello*. Wie Braben erkannte auch er das Potenzial der Assemblersprache und schrieb seine eigene 3D-Weltraum-Routine. Auf dieser Grundlage entwickelte er später *Freefall* für Acornsoft. Aber warum faszinierte Bell der Atom so sehr, obwohl es auch andere Plattformen gab? „Einfach weil es der beste Heimcomputer dieser Zeit war", erklärt Bell.

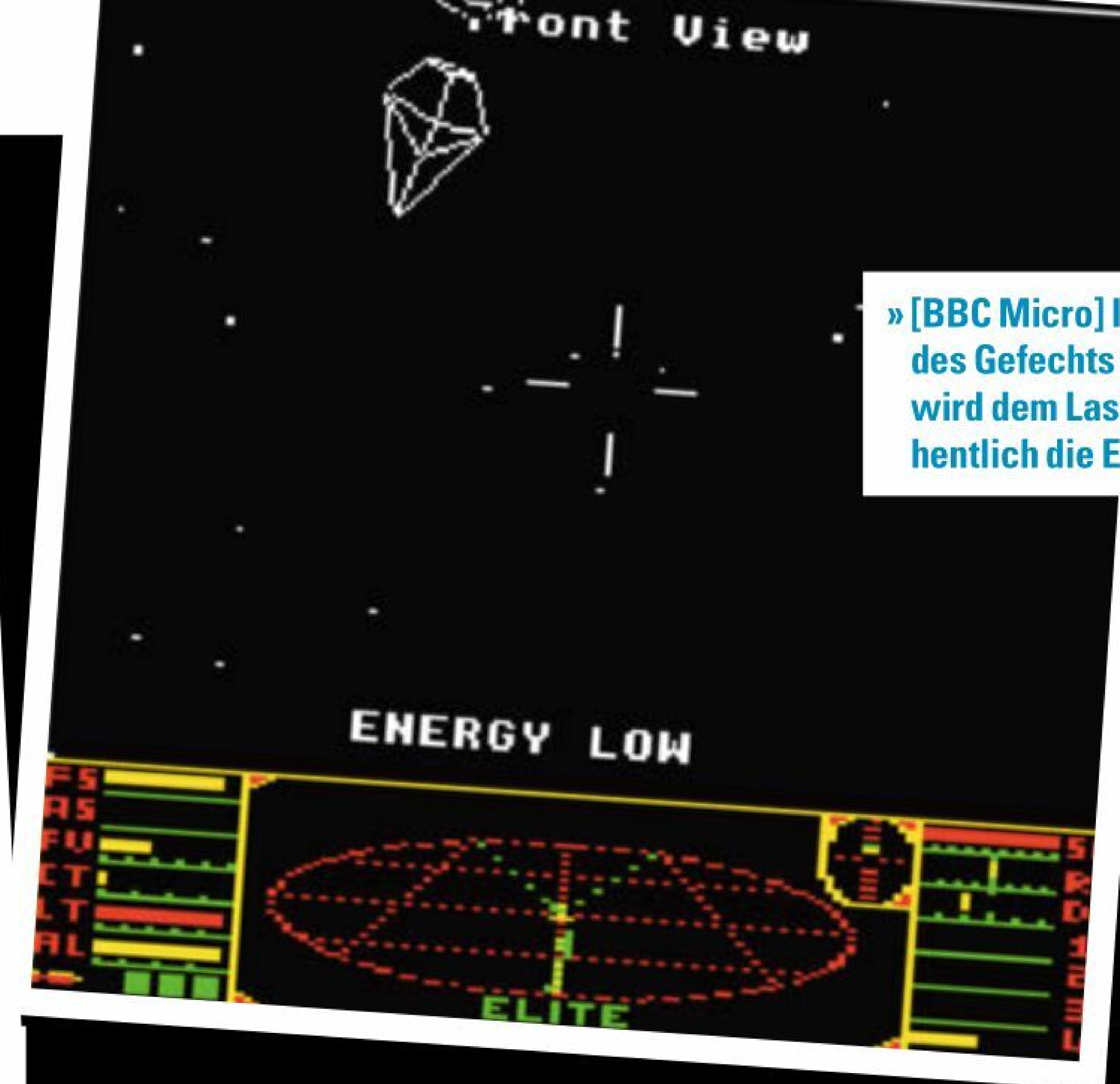
Während ihrer Zeit am Jesus College erkannten Braben und Bell ihre gemeinsamen Interessen und dass sie an sehr ähnlichen Spieleprojekten arbeiteten. „Wir unterhielten uns über unsere Weltraumspiele und darüber, wie demotivierend wir die mangelnde Progression im ‚Spiel' fanden", erinnert sich Braben an eins der ersten Gespräche mit Bell. Die Unterhaltungen erwiesen sich als sehr fruchtbar und ebneten den Weg für die gemeinsame Arbeit an *Elite*. „Um den Spielablauf zu verbessern, sammelt wir zunächst unsere Gedanken, wie: ‚Man könnte neue Teile für sein Raumschiff kaufen', ‚Aber wo kommt das Geld dafür her?', ‚Wie wäre es mit Handel?'", führt Braben aus. „Unsere einzige Sorge bestand darin, dass die Leute es langweilig finden könnten."

Trotz ihrer Bedenken darüber, wie ihr Spiel von anderen aufgenommen werden könnte, entschieden Braben und Bell, ihre Kräfte zu bündeln. Die beiden Studenten liebten die Andocksequenz aus *2001: Odyssee im Weltraum*, der jene in *Elite* schließlich ähnelte, bis hin zur gleichen Musik in manchen Versionen. Das Rollenspiel *Traveller* diente als Inspiration für viele weitere Elemente. Das gilt auch für Commander Jameson, den Pilot der Cobra Mk III in *Elite* (wobei man den Namen ändern darf). Zu den Filmen und TV-Serien, die als Vorlage dienten, gehörten ferner *Kampfstern Galactica*, *Per Anhalter durch die Galaxis* und natürlich *Star Wars*.

„Obwohl die Welt von *Elite* viel kahler ist als die von *Star Wars*, war das Konzept vom Fliegen zu komplett unterschiedlichen Orten sehr reizvoll", erinnert sich Braben. Ian Bell benennt bekannte Autoren wie Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Larry Niven und Jerry Pournelle als seine wichtigsten Inspirationsquellen.



» [BBC Micro] Reiseplanung auf der Kurzstreckenkarte.



» [BBC Micro] Im Eifer des Gefechts entziehen wird dem Laser versehentlich die Energie.

Nicht zu vergessen ist auch Doug Neubauers majestätisches Atari-8-Bit-Spiel *Star Raiders* aus dem Jahr 1979. Uns interessiert besonders, von welchem der ursprünglichen Weltraum-Projekte Bells und Brabens es am Ende die meisten Funktionen in *Elite* geschafft haben. Laut Bell gibt es nur wenige Elemente aus *Freefall* in *Elite* „Eigentlich gar keins", sagt Bell. „Die Weltraumstation, die wie ein angeschnittener Würfel aussieht, erinnert an die aus *Freefall*. Also nannte ich sie in *Elite* Coriolis Class. Die Thargoiden ähnelten den Batoids und Waspoids, aber es waren trotzdem fundamental unterschiedliche Spiele."

Mit den Köpfen voller Ideen war es an der Zeit, sich nach einem Publisher umzusehen, der ähnlich begeistert von dem Projekt wäre. Braben schildert die Probleme dabei: „Wir haben Thorn EMI eine lauffähige, fast finale Version von *Elite* gezeigt, in der Handel, Flug- und Andockmechanik vollständig enthalten waren. Sie sagten „Das ist alles sehr interessant, sehr technisch. Aber damit wir es herausbringen können, brauchen wir ein Spiel mit Punktzähler und drei Leben." Sie wollten also, dass wir unser Konzept zu einem Spiel umkrempeln, das typisch für die Zeit war. Das hat mich ziemlich entsetzt und wirklich niedergeschlagen."

Bei Acorn, wo Bell seinen Vertrag hatte, sah das völlig anders aus. Dort arbeiteten Gamer, und sie waren sofort begeistert vom Spiel, verrät Braben: „Bei Acorn riefen sie die Kollegen aus den anderen Büros hinzu, um sich *Elite* anzuschauen. Dieses Erlebnis machte uns klar, dass wir es mit Acorn machen sollten. Nach der Ablehnung von Thorn hatten wir aber auch keine Alternative."

Mit einem Publisher im Rücken setzten Braben und Bell ihre Arbeit an *Elite* fort. Parallel dazu startete Acornsoft eine große Werbekampagne, um die Spieler früh auf ihre Seite zu bringen. David Braben blickt auf die Endphase zurück: „Tatsächlich war das Spiel lange vor der Veröffentlichung fertig, also hatten wir Zeit, es zu optimieren, zu testen und das Handbuch zu schreiben. Wir hatten keine Probleme bei der Umsetzung der BBC-Version." Die zusätzliche Zeit führte zu einem sehr polierten Endprodukt: *Elite*

» *Elite* bedienst sich zahlreicher Inspirationsquellen, von *2001: Odyssee im Weltraum* bis *Star Wars*. «

erstrahlte bei seinem Release im Jahr 1984 in voller Pracht – jeder erkannte, wie viel Mühe, Detailliebe und Talent darin steckten. Das schlug sich auch in den guten Wertungen der Spielepresse nieder.

Elite erschien zunächst auf Kassette für den Acorn Electron und BBC B, später auch auf Disc für BBC B. Besitzer von BBC und Acorn hatten plötzlich Zugriff auf ein Spiel, in dem sie gefühlt alles tun konnten. Wenn ihr 100 Spieler fragt, was ihr bester Moment in *Elite* war, stehen die Chancen gut, dass ihr 100 unterschiedliche Antworten erhaltet; so groß war die Freiheit. Sandbox ist ein Begriff, der heute Spielen wie *Grand Theft Auto*, *Saints Row* oder *Watch Dogs* zugeordnet wird. Erfunden wurde dieses Genre aber in Spielen wie *Elite*, auch wenn es den Begriff damals noch nicht gab. *Elite* verkaufte sich immer weiter, bis schließlich 150.000 Kopien allein für den BBC Micro abgesetzt waren. Das ist eine unglaubliche Zahl, immerhin entspricht sie praktisch der damaligen Verkaufszahl des Heimcomputers, womit fast jeder BBC-Besitzer auch *Elite* hatte.

Bell und Braben versuchten, kontinuierlich neue Inhalte in die späteren Versionen einzubauen. Erwähnenswert sind die Trumbles der gelungenen C64-Fassung. Sie ähneln den Fellball-Wesen aus *Star Trek* und vermehren sich rasant, bis sie erst die gesamte Ladefläche eurer Cobra Mk III füllen und schließlich (als sichtversperrende große Sprites) bis in Cockpit vordringen. Zerstören könnt ihr sie nur, indem ihr dicht an eine Sonne heranfliegt, ein sehr gefährliches Manöver (mit dem man im Spiel aber auch auftanken kann). Natürlich sagt euch nichts und niemand, dass ihr die störenden Biester so wieder losbekommt! Auch andere Konversionen boten teils spezielle Missionen, um alle zu spielen, hätte man wohl vier oder fünf Fassungen kaufen müssen.

Auf unsere Frage hin, welche der Versionen Brabens liebste ist, antwortet er : „Ich denke die für BBC Micro, also die erste. Da hängt mein Herz am meisten dran. Welche Version sich am besten spielte, ist schwieriger zu beantworten. Die Version für BBC Master war besonders gut zu bedienen, da wir kleinere Aspekte bei ihr noch optimieren konnten. Die NES-Version war auch sehr gut."

Ian Bell hat ebenfalls eine Vorliebe für BBC und benennt dessen Disc-Version als Favorit. „Sie reizt die Kapazitäten der Plattform umfassender aus als die erweiterten Fassungen, die später für BBC erschienen sind", begründet er seine Wahl. „*Elite* auf einem BBC-6502-Second-Prozessor zu spielen war ein viel flüssigeres und farbenprächtigeres Erlebnis. Aber ich mochte schon immer die Reinheit der Disk-Fassung."



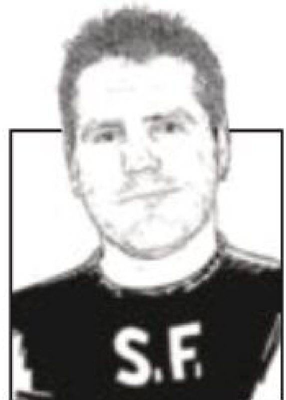
Elite war ein Hit auf allen Plattformen, für die es erschien, also wurde schnell der Ruf nach einer Fortsetzung laut. Aber die sollte so gut wie ohne Beteiligung von Ian Bell entstehen. Braben erinnert sich: „Nachdem wir all die Versionen von *Elite* fertiggestellt hatten, war die Luft raus", sagt Braben. „Ian und ich hatten zwar bereits die Arbeit an einem Sequel begonnen, aber sie führte zu nichts. Ich vermutete, Ian fehle die Motivation, also beendeten wir die Arbeit, die ich schließlich allein fortsetzte." Bell und Braben gingen fortan getrennte Wege und sprachen von diesem Tag an nicht mehr miteinander.

» Ohne Bells Mitarbeit und aufgrund der Größe empfand Braben die Arbeit an *Frontier: Elite II* als auslaugend. «

Abschließend fragen wir Bell und Braben (getrennt voneinander), weshalb *Elite* nach all den Jahren immer noch so beliebt ist. Zuerst Ian Bells Antwort: „Ich denke, die Leute haben liebevolle Erinnerungen daran, so wie sie sich an bestimmte TV-Serien erinnern, mit denen sie aufgewachsen sind. Aber ich glaube kaum, dass es heutige Kinder spielen." Brabens Antwort ist, natürlich, positiver: „Die Art des Umgangs mit der eigenen Spielwelt ist einfach eine sehr runde Sache. Ich denke, das macht *Elite* so attraktiv. Wenn ich mir die alten Spiele heute anschaue, sehen sie zwar angestaubt aus. Nichtsdestotrotz bieten sie immer noch ein konsistentes Bild der Welt, vor allem, wenn du dich mit Astronomie und Ähnlichem beschäftigst. Im Besonderen sind *Frontier: Elite II* und *First Encounter* in der Art interessant, wie sie Sternsysteme abbilden. Ich denke, in dem Bereich ist immer noch viel Interesse vorhanden." 

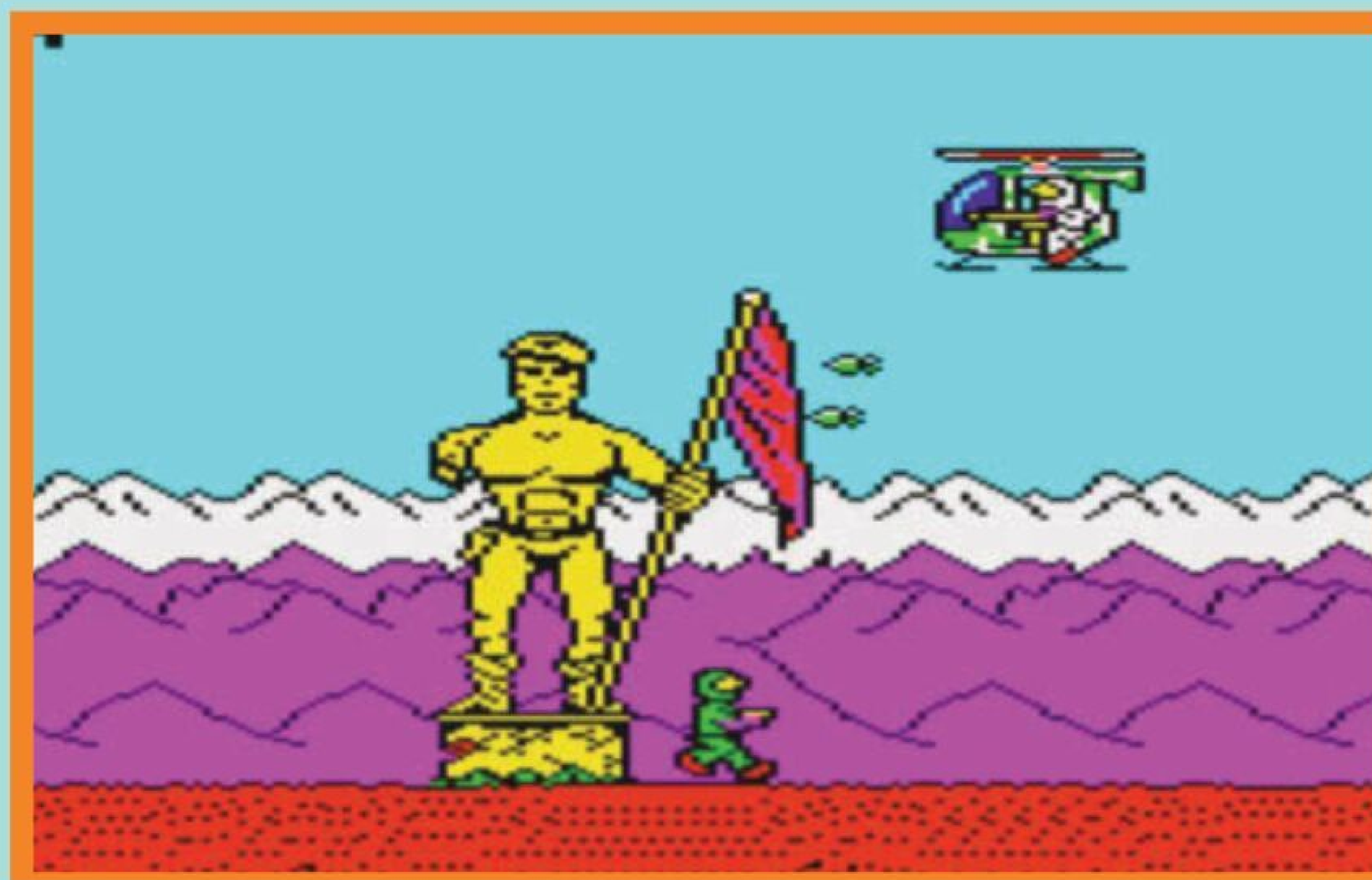
Strykers Run

CHRIS ROBERTS' FRÜHWERK



» **PUBLISHER:** SUPERIOR SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** BBC MICRO

Von Stephan Freundorfer





Chris Roberts stammt aus Kalifornien, berühmt wurde er bei Origin Systems mit *Wing Commander*. Längst betreibt er sein eigenes Studio Digital Anvil im texanischen Austin; bis heute sammelte er über 350 Millionen Crowdfunding-Dollar für sein Endlosprojekt *Star Citizen*. Ein paar Hollywood-Filme hat er zwischendrin auch gedreht oder produziert. Viel amerikanischer kann eine Karriere also nicht sein als die dieses 1968 geborenen Kreativen, der die Spieler seit drei Jahrzehnten in die Unendlichkeit des Alls schickt.

Und doch verdiente sich Roberts seine ersten Sporen als Spieldesigner auf einem urenglischen Computer, dem BBC Micro. Und mit bodenständigen Titeln wie *Strykers Run*, das 1986 von dem auf Acorn-Heimcomputer spezialisierten Publisher Superior Software aus dem nordenglischen Leeds veröffentlicht wurde.

Wie das Spiel heißt auch der Commander der Verbündeten Nationen, den der Spieler eher langsam von links nach rechts steuert – der grafisch schwachbrüstige BBC Micro kommt mit dem im Hintergrund vorbeiziehenden Gebirge und einer Handvoll größerer Spielelemente auf dem Bildschirm gehörig ins Schwitzen. Stryker hat wichtige Geheiminfos im Gepäck, die er zum rund 20 Minuten entfernten Hauptquartier bringen muss. Doch sein Weg führt direkt durchs grellbunte Kampfgebiet. Die Infanteristen des volganischen Imperiums schicken ihm Kugeln, Mörsergranaten und selbst Kampfhubschrauber entgegen.

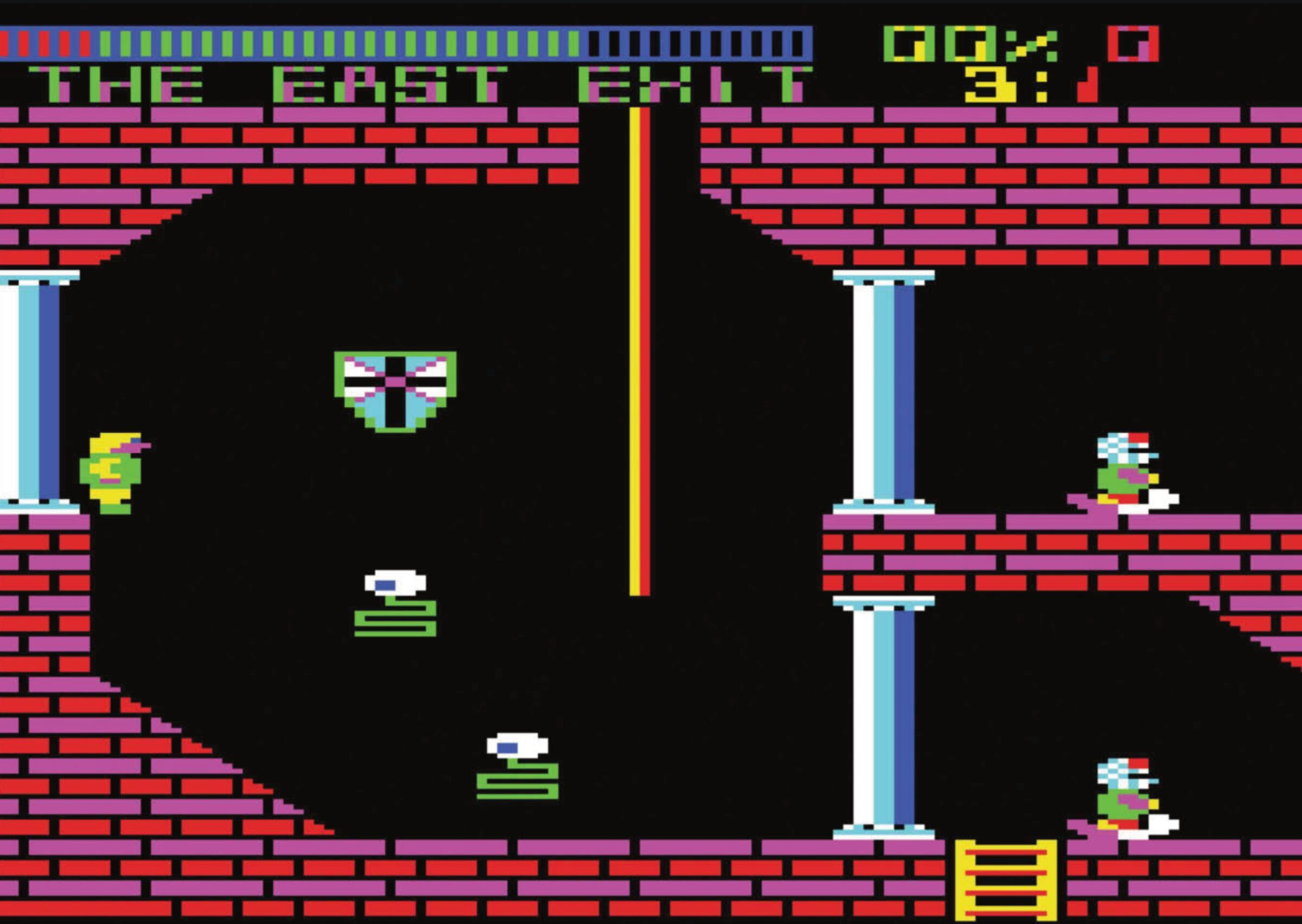
Mit Geduld, Geschick und Konzentration ist der Kampf allerdings gut beherrschbar: Strykers Lasergeschosse reichen ein paar Millimeter weiter als die der gegnerischen Soldaten, zudem lasse ich ihn Granaten werfen, unter anderem zur Minenräumung. Manchmal zieht er auch an grün uniformierten Kameraden vorbei, die für ihn einen Feind erledigen. Und immer wieder wartet unterschiedliches Fluggerät auf meinen Helden, das er nach Belieben für einen flinken Lufteinsatz nutzen kann. Wird sein Vehikel getroffen, explodiert es und Stryker fällt elegant, aber um einen Trefferpunkt ärmer auf die Erde. Neun Patzer kann ich mir auf meinem Weg erlauben – dann geht der Run von vorne los. Zieht der Commander endlich ins Hauptquartier ein, gibt's eine Erfolgsmeldung und einen Code, der zur Teilnahme an einem Gewinnspiel berechtigt. (Wer den Hauptpreis, ein 200 Pfund teures Fernsteuer-Auto, bei der Ziehung Ende März 1987 gewonnen hat, ist nicht überliefert.)

Gut gealtert ist das munter flackernde *Strykers Run* nicht, doch damals erklomm es rasch die BBC-Micro-Charts und ist vielen Nutzern des an britischen Schulen verbreiteten Computers als tolles Action-Erlebnis in Erinnerung geblieben. Noch viel mehr aber den wenigen Spielern, die den Micro-Nachfolger BBC Master am Bildschirm hängen hatten: Einen Teil der zehnmonatigen Entwicklungszeit investierte Roberts nämlich in eine mitgelieferte Enhanced-Version, die den zusätzlichen Speicher für abwechslungsreichere Grafik und eine großartige Titelmelodie des Chiptune-Magiers Martin Galway nutzt.

Galway war ein Schulkamerad von Chris Roberts, was gleichzeitig das Rätsel um seine Frühwerke auf dem in den USA unbekannten Acorn-Rechner auflöst: Roberts wuchs im englischen Manchester auf. Mit *Strykers Run* und Roberts' Rückkehr in die Vereinigten Staaten 1986 endete allerdings seine BBC-Laufbahn – und sein Marsch ins All beginnt, nach einem kleinen Action-RPG-Umweg (*Times of Lore*). Untermalt wurde dieser Marsch übrigens immer wieder von den Melodien von Martin Galway, der dann Jahrzehnte später die Frühphase von *Star Citizen* musikalisch begleitete. *







Palace of Magic

SPÄTE ENTDECKUNG NACH DREI JAHRZEHNTEN

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: SUPERIOR SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: BBC MICRO

Von Darran Jones

Als er herauskam, verpasste ich diesen BBC-Micro-Release. Vor allem deswegen, weil ich selbst gar keinen BBC Micro besaß. Zum Glück leben wir mittlerweile im Zeitalter des Internets und ich kann mich über Spiele informieren und sie mir aneignen, ohne dafür das Haus verlassen zu müssen.

Mittlerweile ist es schon wieder eine Weile her, dass ich auf *Palace of Magic* von Martyn R. Howard stieß – es wurde in einer Facebook-Gruppe verkauft, der ich angehöre. Ich wurde vor allem deshalb darauf aufmerksam, weil ein Frosch auf dem Cover prangt, zusammen mit einer edlen Burg. Burgen sind mir egal, aber ich liebe Frösche! Bevor ich zuschlug, schaute ich mich auf Youtube danach um, und was ich sah, ließ in mir den Wunsch wachsen, es selbst zu spielen.

Palace of Magic ist ein unterhaltsames Action-Adventure, das sehr gut gealtert ist. Ja, es hat die typische augenbeleidigende Farbpalette, unter der so viele BBC-Micro-Spiele leiden. Aber es verfügt auch über eine gute Kollisionsabfrage, präzise Steuerung und einen sehr guten Flow. Es macht mir einfach Spaß, den riesigen Palast zu erkunden. Nicht zuletzt gefällt mir die erstaunliche Komplexität: Mittels Schlüsseln und anderen Objekten erschließe ich mir nach und nach weitere Abschnitte des Gemäuers.

Manche Fans gehen so weit und vergleichen *Palace of Magic* mit *Metroid*, aber das finde ich übertrieben. Unter anderem lernt der Held nie dazu, er kann laufen und springen, das war's. Aber in das Leveldesign ist erkennbar viel Liebe geflossen. Um es richtig zu genießen und alle Geheimnisse zu finden, muss man aber auf Karopapier mitzeichnen.

Hand aufs Herz: Viele Klassiker aus Home-Computer-Zeiten strahlen in der Erinnerung viel heller als auf dem Bildschirm, sollte man sie wirklich erneut spielen. Umso schöner, nachträglich ein Kleinod wie *Palace of Magic* zu entdecken, das immer noch funktioniert! *

Podd

PODD-POURRI DER UNTERHALTUNG

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: ACORNSOFT
» ERSCHIENEN: 1984
» HARDWARE: BBC MICRO

Von Nick Thorpe

Werte Leser, erlaubt mir folgenden Nostalgie-Flash: Ich bin sieben Jahre alt und stehe in dem Behelfsbau, der als mein Klassenzimmer dient. Von meinem Platz aus starre ich auf den Monitor des Schulcomputers – natürlich ein BBC Micro. Meine Lehrerin eilt herbei, um mich für meine Unaufmerksamkeit zu schelten. Ob sie eine Trennwand aufstellen müsse, damit ich mich nicht vom Computer ablenken lasse? Als ob ich nicht einfach drumrum gelaufen wäre!

Aber was war das Spiel, das auf besagtem BBC Micro lief und mich derart in seinen Bann schlug? *Podd*. Die Idee des Lernspiels war, alle möglichen Aktionen von Podd herauszufinden, indem man Verben eintippte. Wir hatten unsere helle Freude damit, denn von naheliegenden Eingaben wie „Podd kann laufen" kamen wir bald auf ungewöhnliche, etwa „Podd kann explodieren". Und zur Belohnung gab es die passende Animation!

Meine Schulkameraden und ich haben nie alle 120 Verben herausgefunden, zumal etliche Animationen mehrfach verwendet wurden. Aber das änderte nichts an der Popularität von *Podd*, da sich alle Kinder ausmalten, was er wohl noch alles tun könne.

Was ich im Rückblick erstaunlich finde, ist, welchen Sprachschatz die Macher des Lernspiels bei Kindern im Alter von fünf bis elf Jahren vermuteten. „Podd kann schlafen"? Sicher. Aber „Podd kann lustwandeln" („Pod can saunter") oder „Podd kann emporsteigen" („Podd can ascend") waren doch eher selten aus dem Munde jener Altersgruppe zu vernehmen. Um ehrlich zu sein: Hätte ich je ein Grundschul-Kind von „Lustwandeln" sprechen hören, hätte ich vermutlich sofort einen Exorzisten gerufen. *

Podd can weep





3D Dotty

WENN EIN VORBILD NICHT GENÜGT ...



» PUBLISHER: BLUE RIBBON
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: BBC MICRO

Von Darran Jones

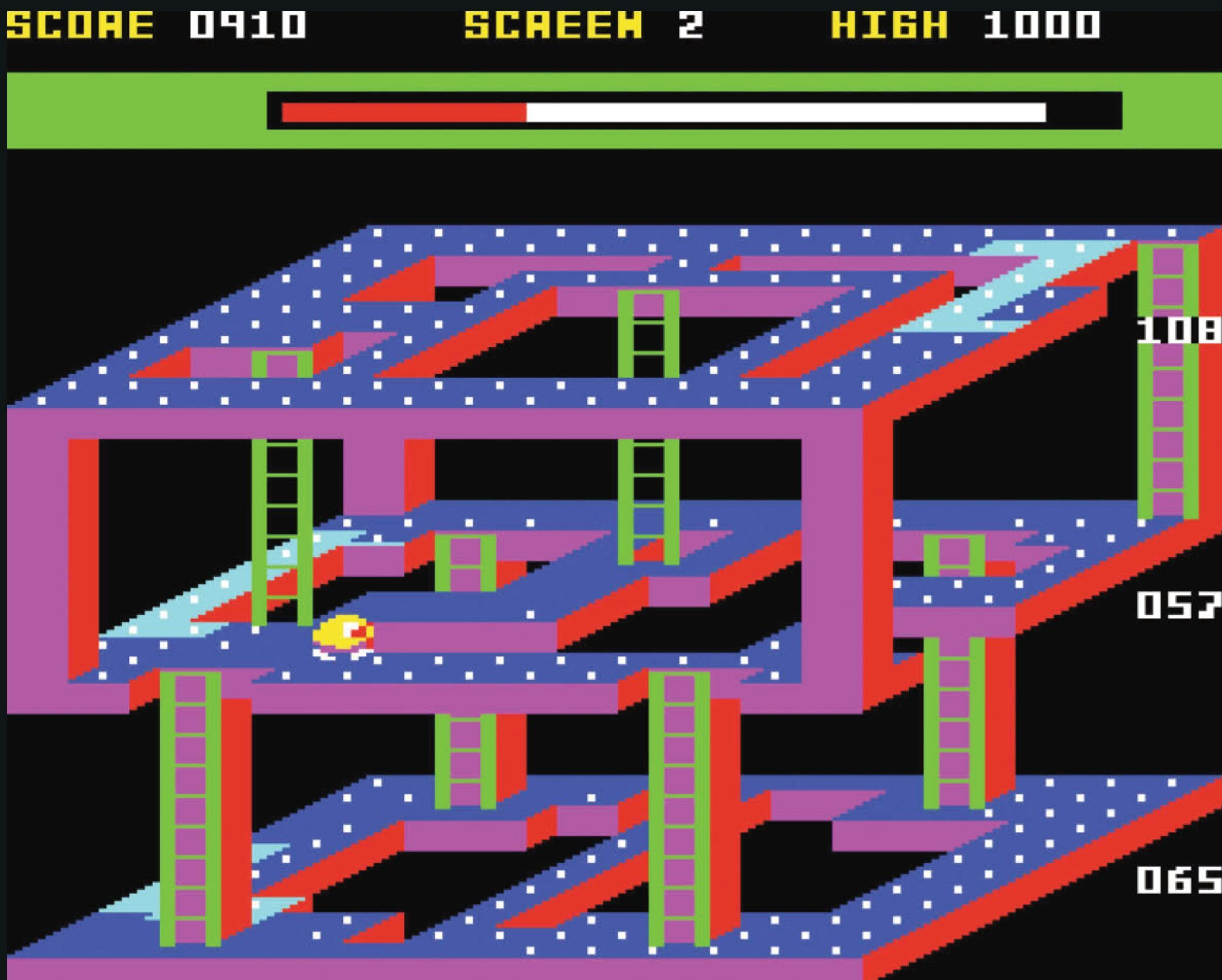
In meiner Schulzeit war ich war immer auf meinen Freund Gregory Nielson neidisch. Er war nicht der Beste im Sport, er hatte auch nicht die coolsten *Star Wars*-Spielzeuge (obwohl er einige echt gute hatte). Nein: Er besaß einen BBC Micro. Und ich nicht!

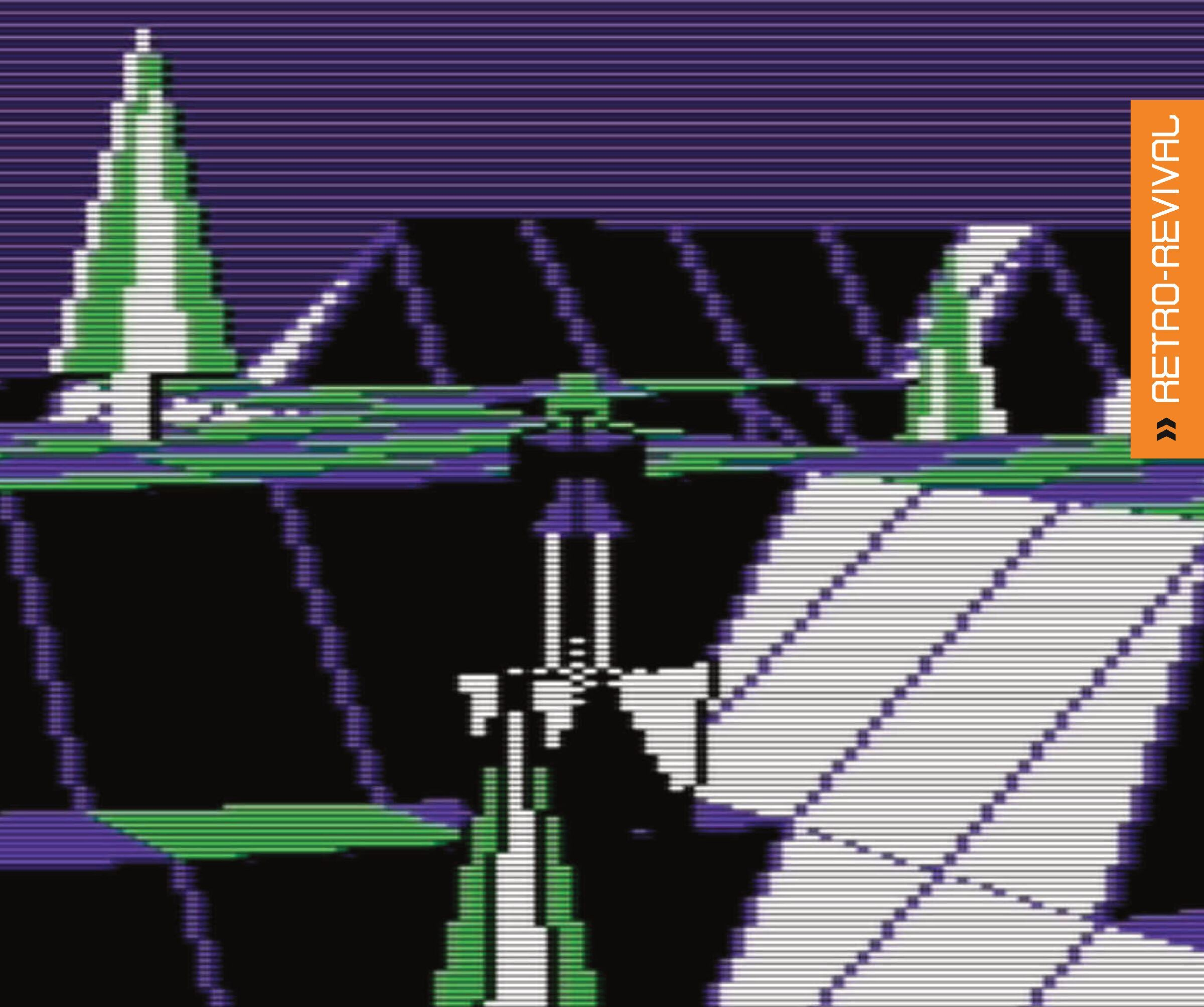
Deshalb stammen die meisten meiner BBC-Micro-Spielerfahrungen entweder aus Gregorys Kinderzimmer oder aus nachmittäglichen Sessions in der Schule. So konnte ich diverse Titel ausprobieren und meine Meinung herausbilden, dass der BBC Micro einige der besten Spielhallen-Klone aller 8-Bit-Home-Computer hatte.

3D Dotty ist mein Lieblingsbeispiel, da es alles hat, was ein gutes Arcade-Spiel ausmacht: Es ist schnell, hat eine präzise Steuerung und besitzt diesen „Nur noch ein Versuch"-Faktor, der mich schon an Automaten wie *After Burner* oder *Double Dragon* fesselte. Im Wesentlichen ist *3D Dotty* ein Mix aus *Pac-Man* und *Crystal Castles*. Jeder Level besteht normalerweise aus drei Ebenen, zwischen denen ich per Leiter wechsle, während ich den schlangenartigen Feinden ausweiche. Die Schlangen stehlen meine Energie, die nicht nur mein Bildschirmleben bedingt, sondern am Level-Ende auch als Score-Multiplikator dient. Das ist ein tolles System, da man nicht nur irgendwie den Level schaffen, sondern eben auch viele Punkte einheimsen will.

Die eigentliche Aufgabe jedes Bildschirms stammt aus *Pac-Man*: Wie dort muss man alle „Pillen" (hier sind es Punkte) aufsammeln. Dummerweise verbirgt die Iso-Perspektive einige davon, wenn man nicht aufpasst, vergisst man immer wieder einige.

3D Dotty ist ziemlich knifflig, aber dank seiner guten Bedienung kann ich es auch heute noch meistern – während ich mich an all die Automaten erinnere, die ich damals als Halbstarker in den Arcades gespielt habe. ✱





The Sentinel

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN.



» **PUBLISHER:** FIREBIRD
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** BBC MICRO (UMSETZUNGEN C64, AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC, ZX SPECTRUM)

Von Knut Gollert

Geoff Crammond ist bei Simulations- und Formel-1-Enthusiasten so etwas wie der Gott der 90er. Mit *REVS, Stunt Car Racer* und *Formula One Gran Prix* hat er das Genre geprägt. Fast in Vergessenheit geraten ist aber ein anderes Meisterwerk: *The Sentinel* – eines der ersten Spiele mit echter 3D-Grafik. Und atemberaubenden 0,5 Frames pro Sekunde!

Crammonds Spiel sieht aus wie ein simplifizierter 3D-Landschaftssimulator. Quadratische Bodenplatten in unterschiedlicher Höhe angeordnet, mit grün-weiß gestreiften Bäumen besetzt, prägen das Bild. Es gibt in der Landschaft immer einen höchsten Punkt. Und auf diesem thront der Superbösewicht – der Sentinel.

Der Sentinel dreht sich langsam, und immer wenn dabei sein Auge auf eines der quadratischen Felder gerichtet ist, das mehr als einen Energiepunkt besitzt, wird diese Energie absorbiert. Ein Baum auf einem der Felder steht für einen Energiepunkt, bleibt also vom Sentinel unangetastet. Blöcke hingegen besitzen zwei Energiepunkte, werden also vom Sentinel bei Beobachtung zum Baum degradiert. Auch den Roboter, der die Spielerfigur darstellt, erleichtert der Sentinel um seine Energie. Geschieht das bis auf den letzten Punkt, ist das Spiel vorbei.

Wie alles in dieser Welt ist auch der Roboter unbeweglich. Er kann sich jedoch munter umschauen, Dinge absorbieren und sogar erschaffen. Mit genug Energie (nämlich 3) erschafft er einen Roboter auf einem anderen Feld und kann in diesen schlüpfen und seinen alten Roboter wieder absorbieren.

Ziel ist es, sich in der Landschaft emporzuarbeiten. Nicht leicht, da man nur Dinge auf Feldern erschaffen kann, auf die man herabsieht. Aber mit geübter Block-auf-Feld-und-Roboter-druff-Strategie ist man bald mit dem Sentinel auf einer Höhe. Und dann hat er verspielt, denn der Boss wird einfach absorbiert und der Spieler stellt sich an die Spitze der Nahrungskette. Level geschafft! Es warten nur noch 9.999 weitere.

Ja, richtig gelesen, 10.000 Levels. Damit ist *The Sentinel* eines der wenigen 8-Bit-Computerspiele, in die ich mich schon in den 80er Jahren nächtelang verbissen habe. Es ist und war extrem einfach zu verstehen. Dennoch ist und war es sauschwer. Gerade auch mit den Sentries, den kleinen Brüdern des Sentinels, die dem Schwierigkeitsgrad nach nur wenigen Levels eine neue Qualität geben. *The Sentinel* war Ende der 80er anders als all die anderen Spiele: größer, bedrückender, schwerer. Nichts für heutigen Mainstream. Probiert es unbedingt noch einmal aus! *







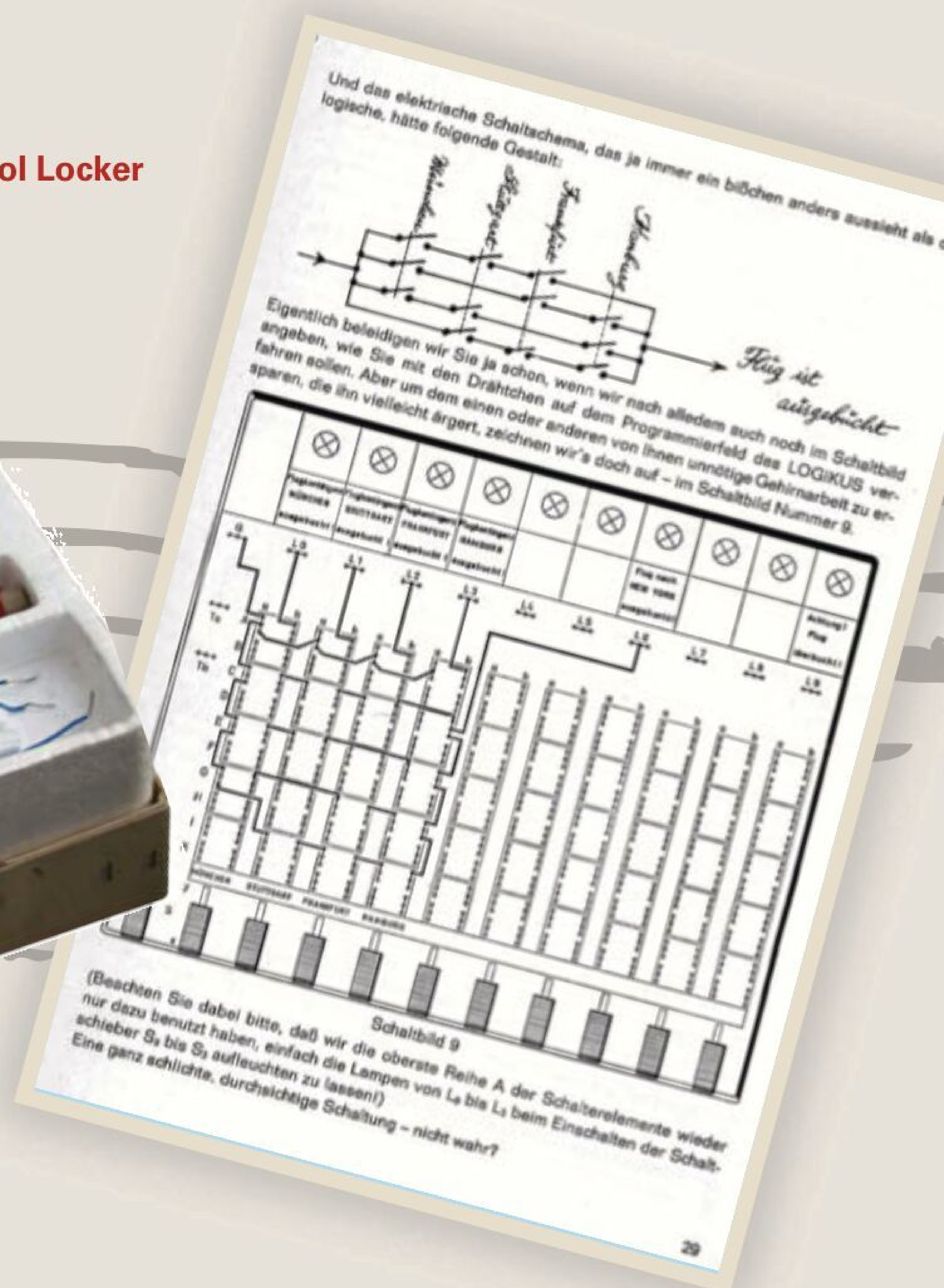
Anatols Heimcomputer

Als ältester Retro-Gamer-Autor entführt Anatol Locker den Leser in die Computer-Steinzeit: Wie und warum kam er zu seinen ersten Spielecomputern?



Von Anatol Locker





Und das elektrische Schaltschema, das ja immer ein bißchen anders aussieht als d… logische, hätte folgende Gestalt:

Flug ist ausgebucht

Eigentlich beleidigen wir Sie ja schon, wenn wir nach alledem auch noch im Schaltbild angeben, wie Sie mit den Drähtchen auf dem Programmierfeld des LOGIKUS verfahren sollen. Aber um dem einen oder anderen von Ihnen unnötige Gehirnarbeit zu ersparen, die ihn vielleicht ärgert, zeichnen wir's doch auf – im Schaltbild Nummer 9.

Schaltbild 9

(Beachten Sie dabei bitte, daß wir die oberste Reihe A der Schalterelemente wieder nur dazu benutzt haben, einfach die Lampen von L_0 bis L_3 beim Einschalten der Schaltschieber S_0 bis S_3 aufleuchten zu lassen!)
Eine ganz schlichte, durchsichtige Schaltung – nicht wahr?

29

Wie starten in den 70ern, wo ein Durchschnittsbürger von Computern so viel Ahnung hatte wie von Bitcoin heute. Klar, den Begriff Computer kannte man. Man verstand auch, dass ein paar Enthusiasten und Geschäftsleute große Chancen darin sahen … und dann wollte man nichts mehr damit zu tun haben, weil das Thema so unsäglich kompliziert war. Ich jedoch war angefixt, seit ich mein komplettes Urlaubsgeld in einer italienischen Spielhalle in Segas **Periscope**-Automaten versenkt hatte. Wie waren sie also, die „coolen" Spielecomputer meiner Kinderzeit?

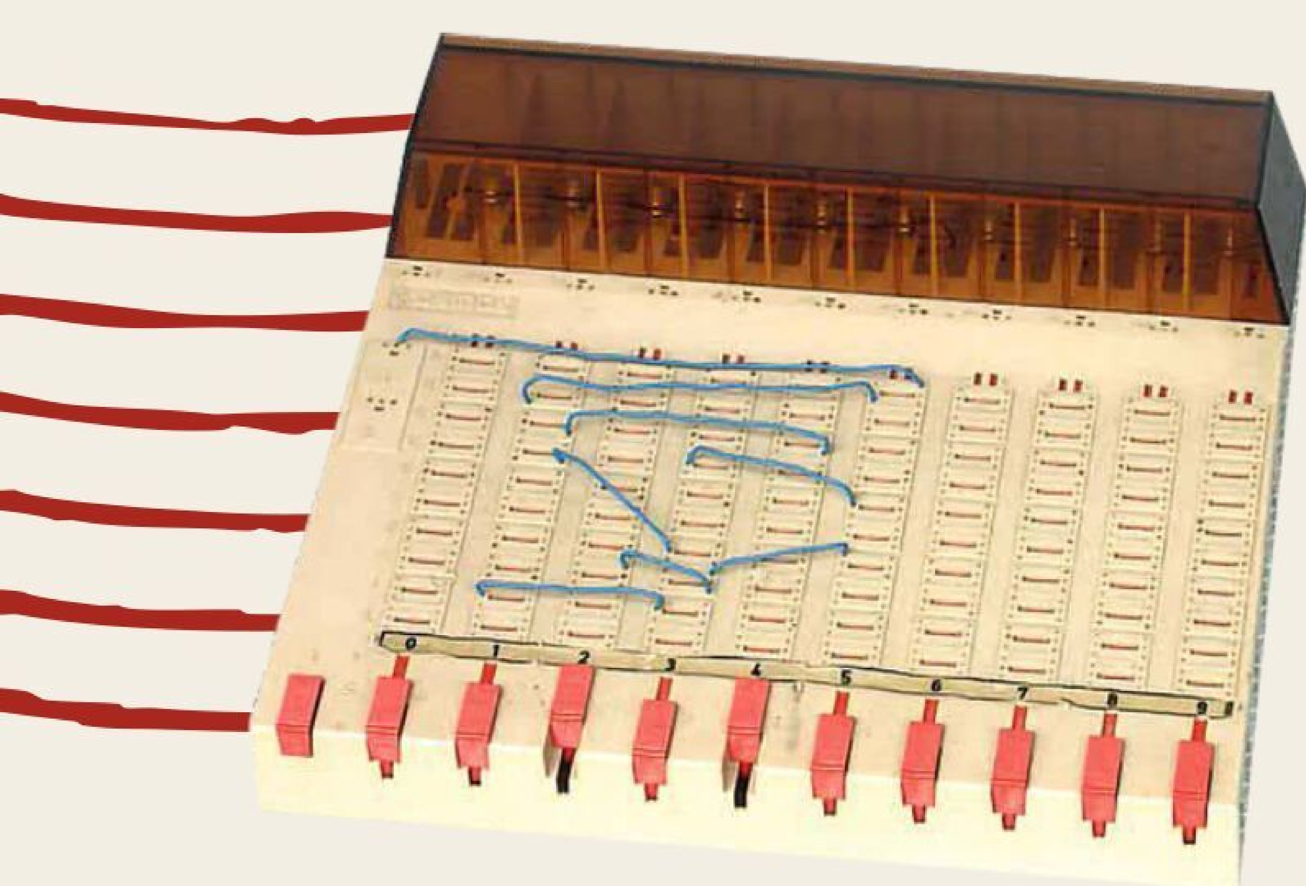
DER ERSTE: KOSMOS LOGIKUS

VON WEGEN DIGITALE REVOLUTION

Mein Start war – gelinde gesagt – archaisch. Weil meine Mathenote schwächelte, stand Anfang/Mitte der 70er ein Kosmos Experimentierkasten namens Spielcomputer Logikus unterm Weihnachtsbaum – vielleicht würde der ja meinem Notenschnitt helfen (tat er nicht).

Dieses analoge „Elektronengehirn" war eigentlich nur ein gigantisches Schieberegister. Nachdem man gefühlt tausend störrische Kontaktfedern ins Gehäuse und zehn Schieber gefummelt hatte (ich habe heute noch Phantomschmerzen in den Fingern), schraubte man zehn Lämpchen in die dazu vorgesehenen Halterungen, klemmte einen 4,5-Volt-Batterieblock ans Gehäuse und konnte loslegen. Programmiert wurde Logikus mit unzähligen Klingeldraht-Strippen. Ergebnisse konnte man anhand von Overlays ablesen, hinter denen ein schwaches Lämpchen glimmte.

Das einzige nennenswerte Spiel war das Fußballspiel, bei dem man versuchte, durch geschicktes Kombinieren einen „Ball" vom linken Lämpchen ins







rechte „gegnerische Tor" zu bugsieren. Vom Erlebnis, das der Periscope-Automat bot, war das weit entfernt. Meine Begeisterung hielt bis zum Sommer an, dann verstaubte Logikus im Regal.

DER ZWEITE: CBM 3032

DER MIT DER MOTORHAUBE

Mein technikbegeisterter Cousin hatte sich inzwischen einen Apple II zugelegt, der wesentlich cooler war als sein oller CBM 3032 – und so kaufte ich ihm Letzteren 1982 günstig ab, samt einer großen Rutsche handkopierter Programm-Kassetten.

Die Hardware war sensationell! Der 3032 hatte dasselbe Gehäuse wie der Commodore PET und wog gefühlt eine Tonne. Auf dem Metall-Pultgehäuse, in das eine erstaunlich gute Tastatur eingelassen war, thronte ein winziger Grünmonitor (40×25 Zeichen). Das Coolste war aber, dass man das Gehäuse wie eine Motorhaube aufklappen konnte. Es gab sogar einen Stab im Gehäuse, mit dem man die „Haube" arretieren konnte. Das Einzige, was fehlte, war ein Ölmessstab, aber wenn ich ehrlich bin, verstand ich so wenig vom Computer wie von den Innereien meines damals ebenso frisch erworbenen Autos. So saß ich also vor dem geöffneten Computer und bewunderte Netzteil nebst der schicken Platine. Klar, das war komplett sinnfrei, außer man wollte Chips austauschen. Wollte ich aber nicht, ich wollte spielen!

Wenn's um Spiele ging, war der CBM 3032 stark eingeschränkt. Er besaß einen 1 MHz „schnellen" 6502-Prozessor und 32 Kilobyte RAM, also vergleichbar mit einem Commodore VC 20 ohne Sound, Grafikfähigkeiten und Farbe – sprich: komplett spaßbefreit. Die meisten Programme waren in BASIC geschrieben, also elend langsam.

Auf den raubkopierten Kassetten fanden sich dennoch ein paar Highlights, die ich noch heute in guter Erinnerung habe. **Lords of Karma** von Avalon Hill brachte mir mit seinem Zwei-Wort-Parser die Gattung der Textadventures näher, war allerdings ohne Anleitung nicht lösbar. Spaß machte **Ouranous**, ein prähistorischer Prototyp von **Worms**, bei dem man das Haus eines menschlichen Gegenspielers mittels Blitz und Donner in Schutt und Asche legte. Dann gab's noch ein cooles namenloses Zombie-Spiel, bei dem bei jedem Zug die ASCII-Zombies näher kamen – supergruselig (damals).

DER DRITTE: ZX81

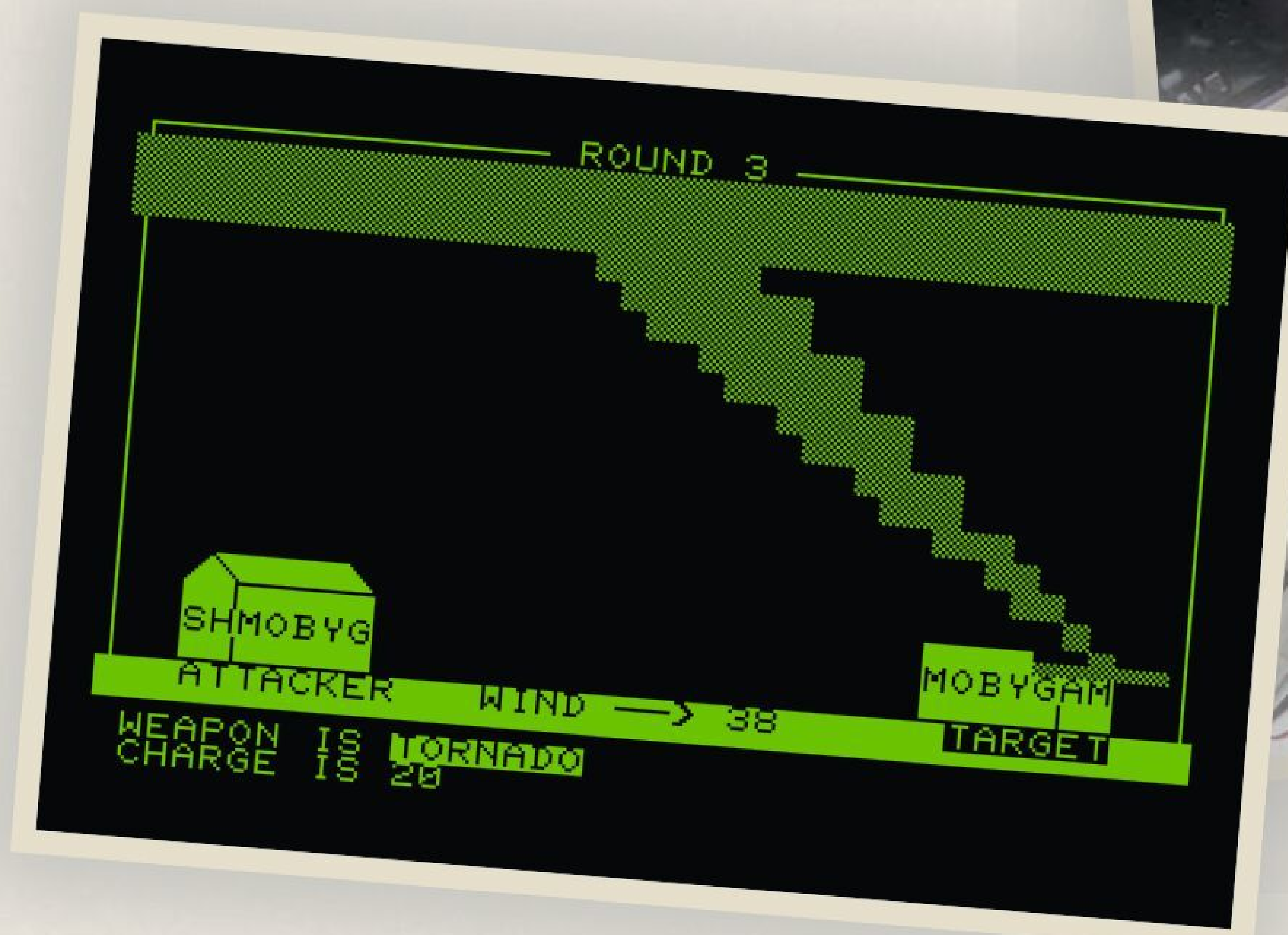
DAS KLEINE SCHWARZE

Was mich ein Jahr später geritten hat, mir einem ZX81 zuzulegen, kann ich nicht sagen. Er war dem Commodore technisch klar unterlegen, elend langsam, und 1 Kilobyte freier Speicher war schon 1983 lächerlich wenig. Später kaufte ich mir die schick designte, aber sensationell dämliche 16-Kilobyte-Speichererweiterung, die den Kontakt zur Hauptplatine verlor, wenn man nur in ihre Richtung atmete. Auch die Folientastatur war der pure Horror, also kaufte ich noch eine externe Tastatur, lötete fluchend mein erstes Flachbandkabel und konnte nun wenigstens einigermaßen tippen.

Eines war jedoch fantastisch, nämlich das Handbuch. Es brachte dem Nutzer den Computer Schritt für Schritt näher und war gut geschrieben. Ich hatte so gut wie keine Programme und auch keinen Tauschpartner, also machte ich mich daran, BASIC zu lernen.

Gespielt habe ich neben abgetippten Listings das fantastische **1K ZX Chess**(Schach in 672 Bytes), **Adventure C: Ship of Doom**, und ein namenloses Skirennen. An das wegweisende **Dinosaur 3D** (eines der ersten 3D-Spiele) kam ich leider nie heran. Nach einem Sommer voller LIST-, LEN- und LET-Befehlen war die große Liebe vorbei. Das Gehäuse des ZX81 diente erstmal als Frisbee, später als Aschenbecher.

Wie man sehen kann: Das Mesozoikum der Heimcomputer war für obskure Hardware gut, gute Spiele blieben Mangelware. Zum Daddeln ging man besser in die Spielhalle. Das änderte sich gravierend, als der Commodore 64 in mein Leben trat … aber von diesem Computer berichtet sicher schon der ein oder andere Kollege. *





CBM-3032-Fotos: Computermuseum efb, Screenshot Ouranos: Mobygames.com

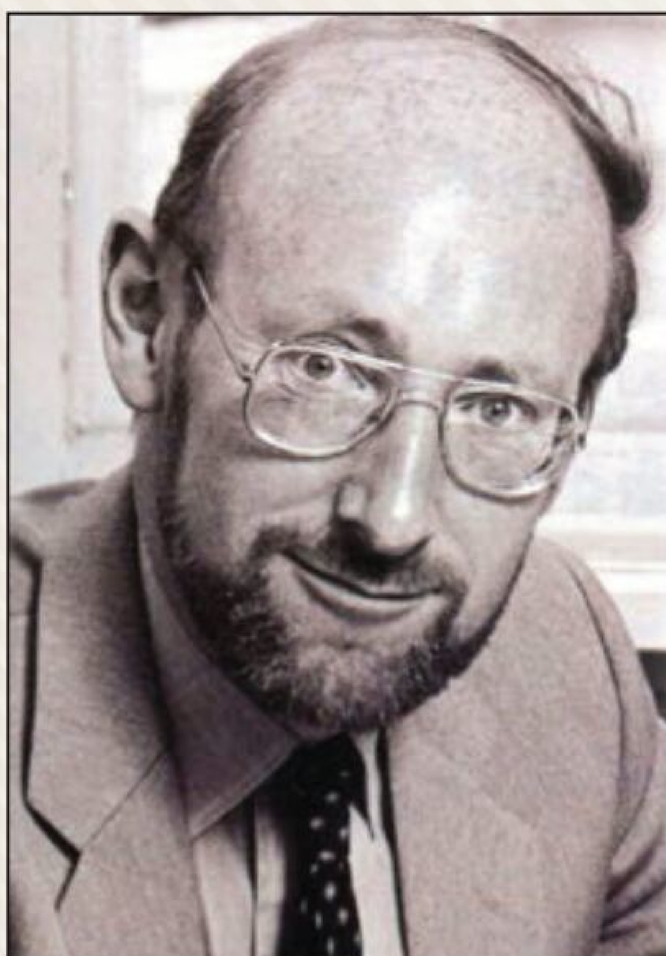


» ZX80: Der Vorläufer des ZX81 war dicker, kantiger, technisch schlechter und auch noch teurer.



ZX81

Er wurde als Türstopper verunglimpft, für seine schwache CPU sowie das winzige RAM veräppelt und von manchem für seine Folientastatur gehasst. Aber dennoch war der geradezu zwergenhafte Sinclair-Rechner für viele User (und Entwickler!) der Einstieg in die Home-Computer-Welt.



» Clive Sinclair setzte seine Vision des bezahlbaren Jedermann-Computers um – und wurde von der Queen zum Ritter geschlagen.

Die Geschichte des Sinclair ZX81 beginnt nicht erst am 5. März 1981, als er in England veröffentlicht wurde, genauso wenig wie sie 1984 endete, als Sinclair Research die Produktion einstellte (längst war der Nachfolger Spectrum erschienen). Sie beginnt 1980 mit dem Vorgängermodell ZX80, den man sowohl als Bausatz für 80 britische Pfund erwerben konnte (damals etwa 320 D-Mark) als auch fertig zusammengesetzt für 100 Pfund.

Mit dem ZX80 verwirklichte der Erfinder und Unternehmer Clive Sinclair (der seit 1983 mit Sir anzusprechen ist) seine Vision eines Heimcomputers für wenig Geld. Doch wer die Hardware des ZX81 später als sehr dürftig empfand, dürfte angesichts der Spezifikationen des ZX80 einen Herzstillstand bekommen: 1 KB RAM, 4 KB ROM für System-Software und inkludiertes BASIC sowie ein schwacher Single-Task-Prozessor, der bei jeder gedrückten Taste oder Ausführung einer Codezeile den Bildschirm schwarz werden ließ, da er den Screen nur



» Wie klein der ZX81 wirklich ist, zeigt der Vergleich mit dem Duo-Diskettenlaufwerk des Apple II.



» Die Schachtel hat vier Jahrzehnte deutlich schlechter überdauert als der robuste ZX81 selbst.





» Aufgrund der spartanischen Technik gab es schon bald Zusatz-Peripherie, etwa eine Aufklebetastatur, um die Folientasten erträglicher zu machen.

dann darstellen konnte, wenn er sonst nichts zu tun hatte. Animierte Spiele waren auf dem ZX80 nur durch Tricks realisierbar.

Der ZX81, um den es in diesem Sonderheft geht, war eine verbesserte Variante des ZX80 – in der Entwicklungsphase wurde er als ZX80 II oder ZX80 Series B bezeichnet. Das ständige Bildschirmflickern wurde mit Hilfe eines Interrupt-Generators behoben (sodass der Screen zumindest in der Theorie auch dann aufgebaut werden konnte, wenn die CPU etwas anderes tat). Vor allem aber gelang es, die Zahl der Chips von 21 auf nur noch vier zu verringern. Das erlaubte Sinclair, ein leistungsfähigeres Gerät für weniger Geld anzubieten (50 Pfund für den Bausatz und 70 für das Komplettgerät).

tion mit der externen Datasette über denselben PIN liefen – darunter litt die Bildschirmdarstellung, sobald auf die Kassette zugegriffen wurde.

Doch trotz dieser Probleme und der immer noch bescheidenen Technik – auch der ZX81 konnte nur ein Schwarz-Weiß-Bild ausgeben – machten der Kampfpreis und die verbesserten Funktionen den kleinen Home-Computer zum Verkaufshit: Während der Vorgänger nur etwa 100.000 Stück verkauft hatte, schaffte der ZX81 in den ersten beiden Jahren über eine Million und kam insgesamt auf etwa 1,5 Millionen Exemplare. Er machte in England Home-Computer zum erschwinglichen Gut für jedermann und bereitete den Erfolg des stark verbesserten Nachfolgers Spectrum vor.



Der ZX81 hatte ein 8 KB großes ROM, was unter anderem die Programmierfähigkeiten erweiterte, aber immer noch nur 1 KB RAM (erweiterbar auf bis zu 16 KB) – von denen fast drei Viertel allein für die Darstellung des aktuellen Bildschirminhalts benötigt wurden.

Die Folientastatur war überarbeitet, sie enthielt nun 40 „Tasten“, die bis zu fünffach belegt waren. Wie ein Taschenrechner programmierte man den ZX81 durch Befehle, die einer einzelnen Taste zugeordnet (respektive kontextsensitiv) waren. Das wiederum half, äußerst knappes RAM zu sparen.

Durch einen „Slow“- sowie „Fast“-Modus bekam Sinclair Research das Ausschalten des Bildschirms beim ZX81 in den Griff, dafür zogen beim Laden und Speichern Streifen und Zickzack-Linien über den Screen. Das lag daran, dass im ULA (einem der vier Chips des ZX81) sowohl das Videosignal als auch die Kommunika-

ZX81

» HERSTELLER: Sinclair

» ERSCHEINUNGSJAHR: 1981

» WELTWEITE VERKÄUFE: circa 1,5 Millionen

054 Anatol Lockers Heimcomputer
Der Spielejournalist kaufte sich früh einen ZX81

056 Der ZX81
Vom günstigen Bausatz zum Massenphänomen

058 Die 25 besten ZX81-Spiele:
City Patrol, ZX Galaxians, Damper/Glooper, Football Manager, Night Gunner, Avenger, QS Asteroids, Fungaloids, Krazy Kong, Froggy, The Ship of Doom, Trader, QS Invaders, Espionage Island, Black Crystal, 1K ZX Chess, Invasion Force, QS Scramble, Flight Simulation, Booster, 3D Defender, Rocket Man, Mazogs, Forty Niner, 3D Monster Maze

064 The Gauntlet
Einer der besseren *Scramble*-Klone für Heimcomputer

065 Mazogs
Zufalls-Dungeon-Erkundung mit riesigen „Sprites“

066 Black Crystal
Interessanter Mix aus RPG Lite und Text-Adventure Lite

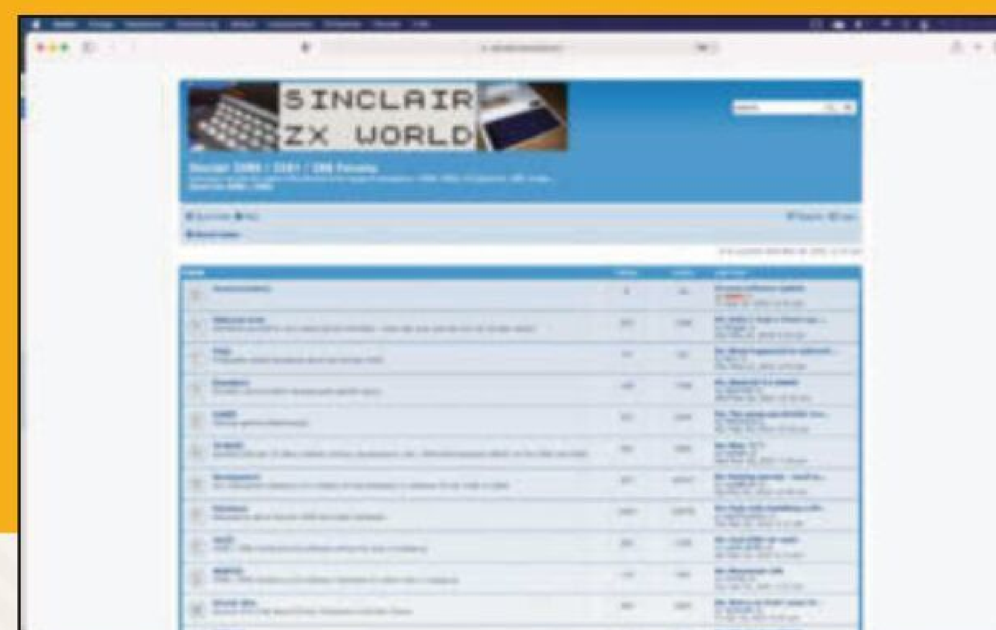
067 Flight Simulation
Das wohl größte Technikwunder auf dem Sinclair ZX81

COMMUNITY

ZX81-FOREN

www.sinclairzxworld.com

Egal ob es um generelle Infos oder spezifische Tech-Details geht, in diesen Foren wird euch geholfen werden. Admin ist der bekannte Sinclair-Fan Rich Mellor.



ZX81 Stuff

www.zx81stuff.org.uk

Hier bekommt ihr nicht nur eine Menge Infos zum ZX81, sondern könnt auch über 600 Programme (überwiegend Spiele) direkt im Browser starten.



ZX81

25 DER BESTEN

Der ZX81 war ein Billig-Computer, den sich sogar die Taschengeld-Empfänger des Jahres 1981 leisten konnten. Obwohl der Rechnerzwerg von Sir Clive Sinclair weder Farbgrafik noch Sound konnte, entlockten ihm findige Programmierer spaßige Spiele.



City Patrol

ENTWICKLER: DON PRIESTLY
JAHR: 1982 **GENRE:** SHOOT-EM-UP

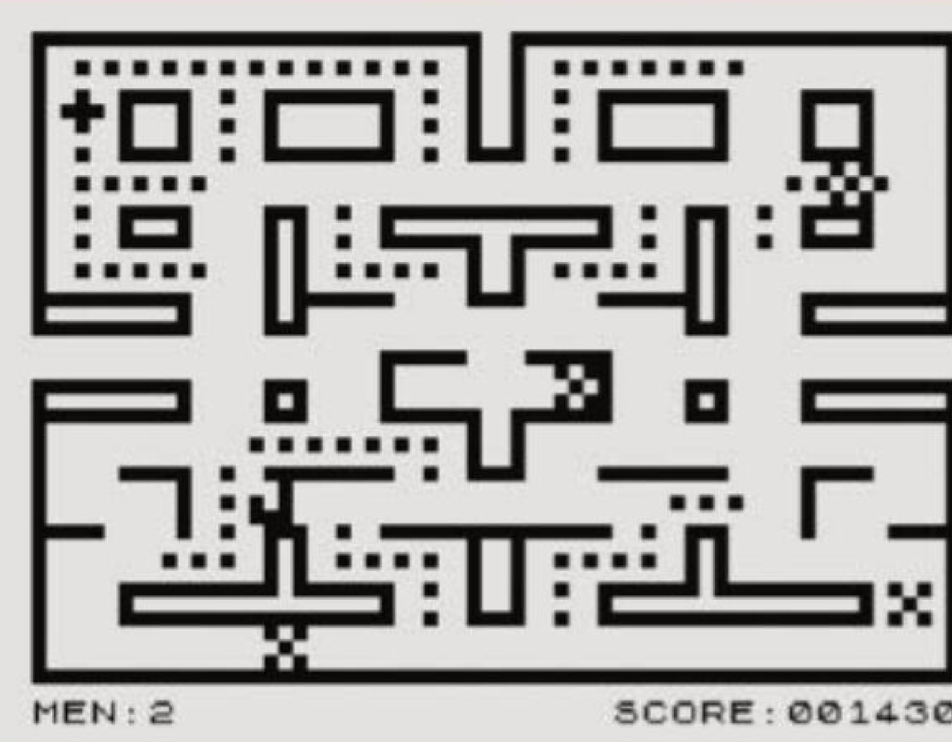
25 Wenn man an optisch beeindruckende ZX81-Spiele denkt, fällt einem unweigerlich der Name *City Patrol* ein. Das scrollende Stadtbild nutzt die Zeichensatz-Grafik des Computers geschickt aus und verwendet sogar mehrere Parallax-Ebenen, um die Tiefe der zu beschützenden Metropole anzudeuten. Bei allem Eifer im Kampf gegen Alien-Invasoren solltet ihr darauf achten, dass sich die Sachbeschädigungen an den Gebäuden in Grenzen halten.

ZX Galaxians

ENTWICKLER: ARTIC **JAHR:** 1982 **GENRE:** SHOOT-EM-UP

24 Die inoffizielle ZX81-Adaption von Namcos Arcade-Hit ist nicht ganz authentisch, sorgt aber für frenetische Baller-Action fast ohne ruhige Momente. Im Gegensatz zum Spielhallen-Vorbild greifen die unberechenbaren Aliens von *ZX Galaxians* in zufälligen Formationen an, wodurch der Spieler im Kampf gegen die Invasoren ständig auf der Hut sein muss. Die Seitenleiste mit Anzeigen für Punkte, Highscore, verbleibende Leben und Kurzanleitung ist ein nettes Präsentations-Detail.





Damper/ Glooper

ENTWICKLER: MP CRANE **JAHR:** 1983 **GENRE:** LABYRINTHSPIEL

23 Quicksilvas Doppelpack enthält gleich zwei inoffizielle Konvertierungen von Labyrinth-Hits aus der Spielhalle. *Amidar* ist das Vorbild von *Damper*, während *Pac-Man* als Inspirationsquelle von *Glooper* diente. Beide Spiele zeichnen sich durch schnell reagierende Steuerung aus und sind den Originalen gut nachempfunden, *Glooper* reproduziert das Layout der *Pac-Man*-Labyrinthe bemerkenswert genau.

```
(P IN TEAM, I INJURED)
  NAME     NO.  SKILL  ENERGY  VALUE
D G.BAILEY  1    2      14    £10000 P
D P.PARKES  2    4      15    £20000 P
D P.NEAL    3    2      13    £10000 P
D B.BONDS   5    3      12    £15000 P
D K.BURNS   6    4      12    £20000 P
M M.BUCHAN  7    2      13    £10000 P
M R.VILLA   9    5      5     £25000 P
M L.MACARI  10   5      2     £25000 P
M G.MILLS   11   4      8     £20000 P
M D.TUEART  12   4      10    £20000 P
A A.EVANS   16   1      14    £5000
A J.WARK    17   4      9     £20000 P
 TYPE NO. OF PLAYER TO SELL
 OR TYPE 99 TO CONTINUE GAME
 PLAYERS PICKED=11

L
```

Football Manager

■ **ENTWICKLER:** KEVIN TOMS ■ **JAHR:** 1982 ■ **GENRE:** SPORT-STRATEGIESPIEL

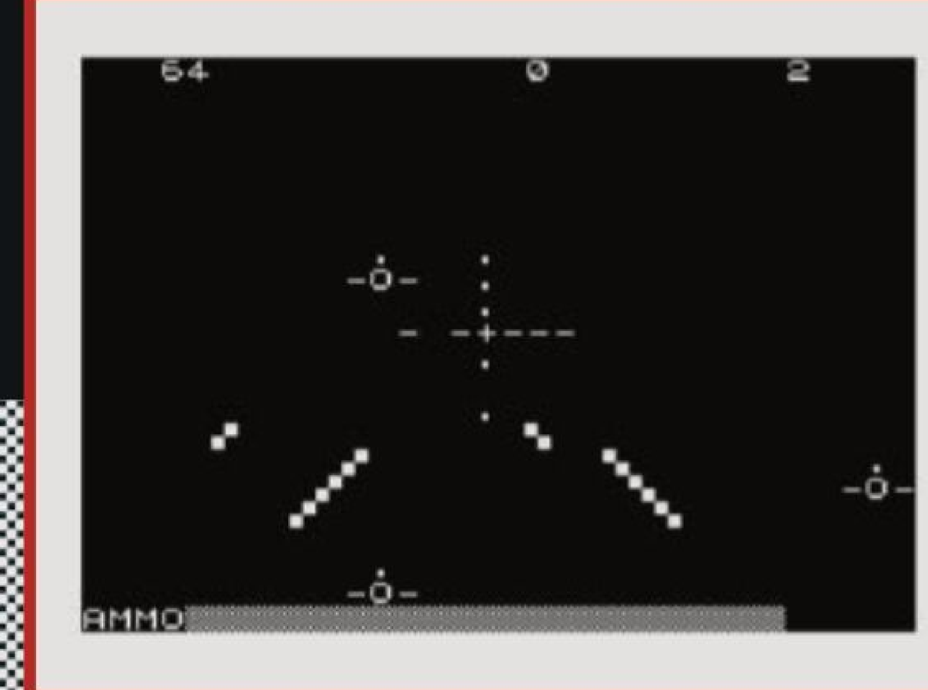
22 Auch nach den Maßstäben der frühen 80er Jahre war der ZX81 eine Maschine mit bescheidenen Hardware-Fähigkeiten, die Spieleentwickler vor einige ernsthafte Herausforderungen stellte. Wie sollte man zum Beispiel ein Fußballspiel auf der Kiste darstellen? Der ZX81 hätte damit zu kämpfen, eine Vielzahl von sich bewegenden Objekten über den Bildschirm zu verschieben. Kevin Toms dribbelte raffiniert um diese Probleme herum, indem er die Rolle des Spielers änderte. Der kontrolliert nicht etwa einen über den Rasen rennenden Kicker, sondern bleibt auf der Trainerbank sitzen – das Fußball-Manager-Genre war geboren! Schnell stößt man an die Komplexitätsgrenzen von *Football Manager*, aber bei aller Einfachheit ist der Spielablauf bemerkenswert fesselnd. Ihr seid für eine von 32 Liga-Mannschaften verantwortlich und entscheidet über die Aufstellung und Spielertransfers. Dabei müsst ihr stets auf die Vereinsfinanzen achten, eure Arbeitsleistung als Manager wird kritisch bewertet. Das Text-Interface ist sehr zweckmäßig und sorgt für einen straffen Spielablauf.

Das wäre nun alles bedeutungslos, wenn es den Matches an der Dramatik richtiger Fußballspiele mangeln würde. Doch die Texte, welche die Spielszenen live beschreiben, bringen die Aufregung bestens rüber. Jede Textzeile ist ein Stück Hoffnung, gespannt fiebert man einer Tormeldung entgegen. Kein Wunder, dass Kevin Toms sich den Firmennamen Addictive Games ausdachte, *Football Manager* war ansatzweise suchterregend. Sein innovatives Spielprinzip wurde über die Jahrzehnte von zahlreichen Sportmanager-Titeln aufgegriffen.

Night Gunner

■ **ENTWICKLER:** DIGITAL INTEGRATION
■ **JAHR:** 1982 ■ **GENRE:** SHOOT-EM-UP

21 Ihr sitzt als Heckschütze in einem Bomber, der von anderen Flugzeugen angegriffen wird. Holt schleunigst die anschwirrenden Gegner vom Himmel, um eine Überlebenschance zu haben. Aus der Ego-Sicht steuert ihr ein Fadenkreuz zwecks Abschusses der endlosen Feindeswellen. Die Grafik von *Night Gunner* ist ausgesprochen spärlich, aber es ist klar zu erkennen, dass die Entwickler die Fähigkeiten des ZX81 berücksichtigten. Es ist ein sehr ordentliches Stück Software und nicht das einzige Actionspiel mit Ego-Ansicht, das es in diese Rangliste geschafft hat. Mehr dazu unter den Top 10…



Avenger

■ **ENTWICKLER:** KEVIN FLYNN
■ **JAHR:** 1982 ■ **GENRE:** SHOOT-EM-UP

20 *Scramble* erfreute sich Anfang der 80er Jahre einer ausgesprochen Beliebtheit unter Nachahmern, und *Avenger* ist eine der besseren ZX81-Adaptionen des Spielprinzips. Das liegt vor allem an den Neuerungen, die es der Ballerformel hinzufügt. *Avenger* bietet die *Scramble*-typischen Lasersalven und Bomben, aber hier können die Laser auch überhitzen und ausfallen, wenn ihr sie zu ausgiebig einsetzt. Die meisten Gebäude auf der Oberfläche solltet ihr zerstören, doch das Bombardement von Atomkraftwerken sprengt den ganzen Planeten – formschöner Atompilz inklusive. Es gibt zwar hübschere *Scramble*-Klone auf dem ZX81 als *Avenger*, aber die wenigsten schaffen es, den Spielern so viel Zurückhaltung und Überlegung abzuverlangen.



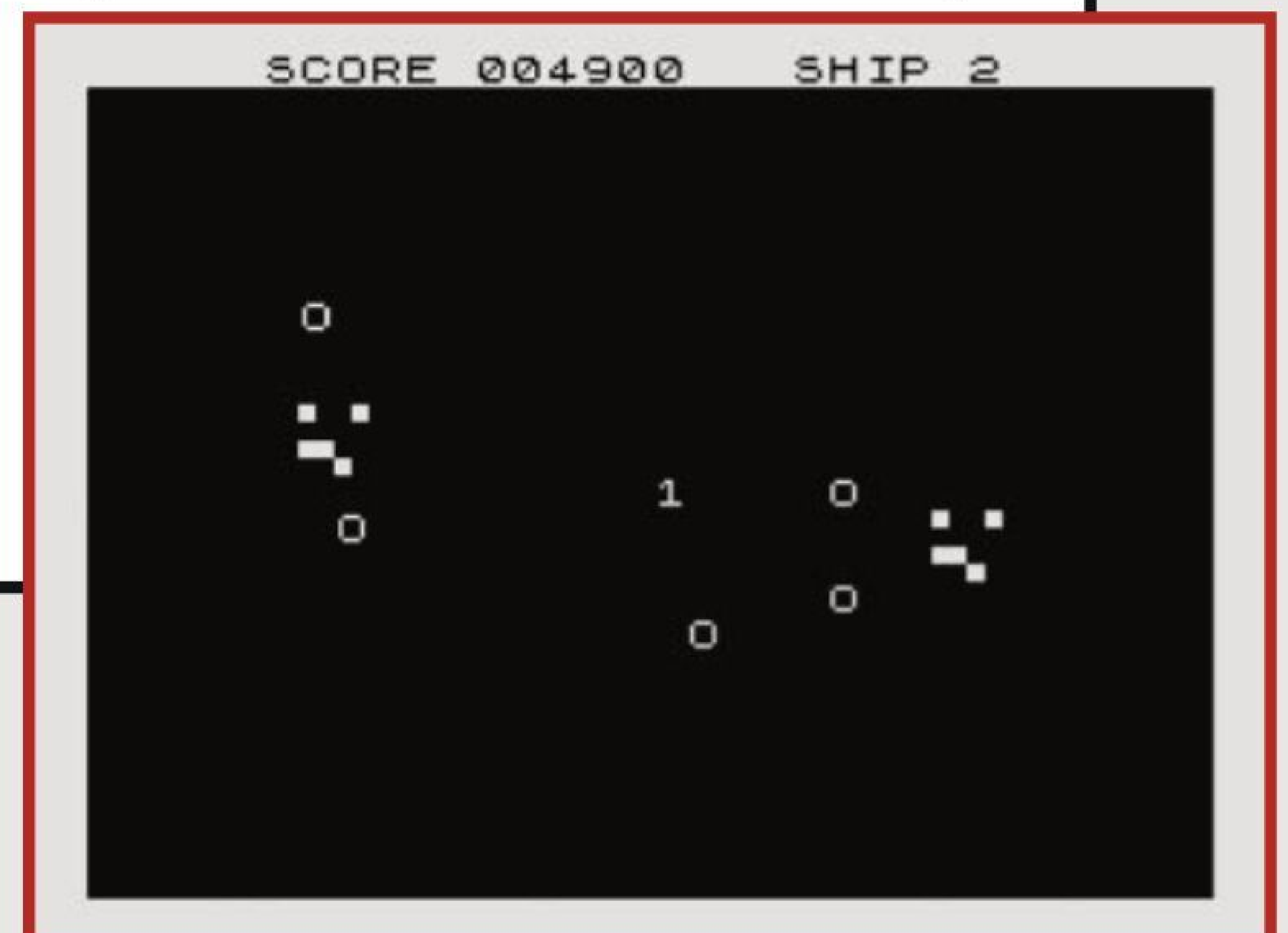




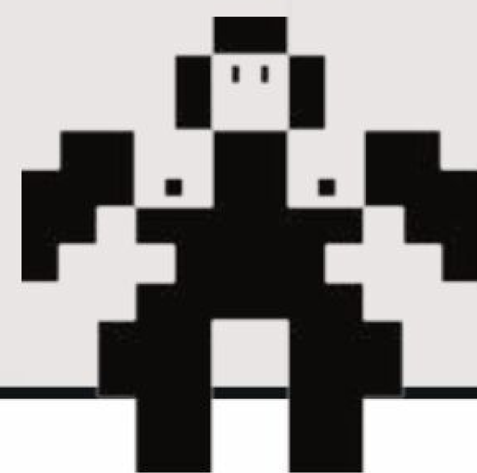
QS Asteroids

■ **ENTWICKLER:** QUICKSILVA ■ **JAHR:** 1982 ■ **GENRE:** SHOOT-EM-UP

19 Diese inoffizielle Umsetzung von Ataris Arcade-Klassiker funktioniert ziemlich gut auf dem ZX81, schließlich verfügt auch das Automaten-Vorbild über monochrome Grafik. Okay, ihr habt nicht so viele Steuerungsfreiheiten wie beim Original, statt 360-Grad-Bewegungen gibt's nur acht Richtungen. Ansonsten fühlt sich alles recht echt an: Getroffene Asteroiden zersplittern wie erwartet und die Steuerung ist flott genug, um den Brocken auszuweichen. Halbwegs gut sieht *QS Asteroids* nur dann aus, wenn man das QS Character Board verwendet. Ohne dieses Hardware-Add-on steuert ihr eine schnöde Ziffer statt eines Raumschiffs über den Bildschirm.





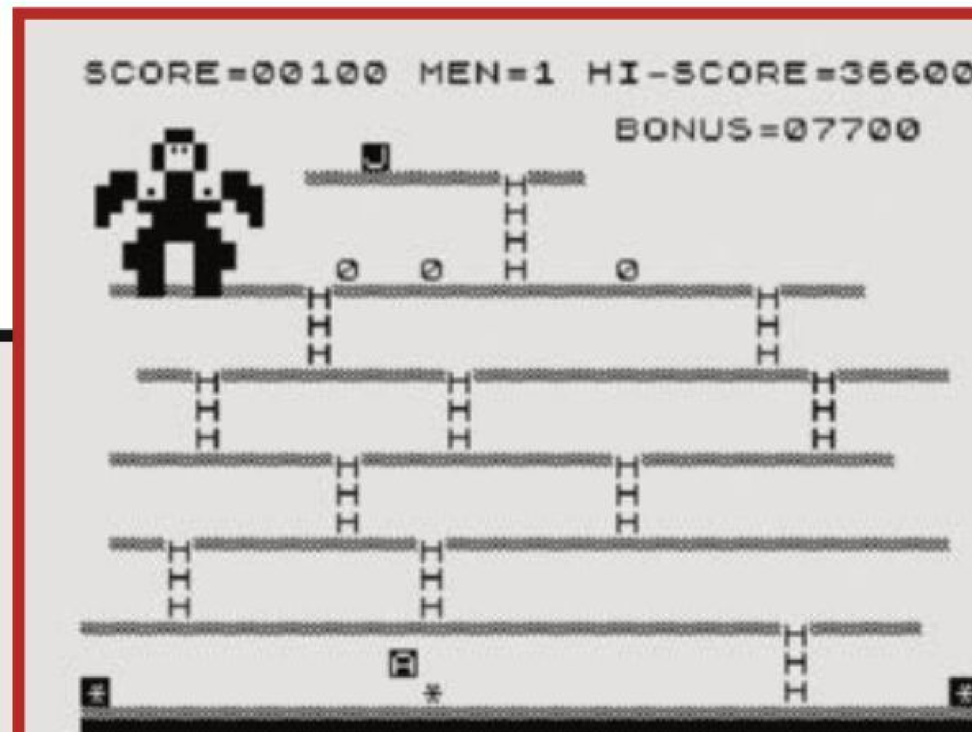


Krazy Kong

ENTWICKLER: CP CULLEN
JAHR: 1982 **GENRE:** PLATTFORMSPIEL

17 Offizielle Umsetzungen von Spielautomaten waren auf dem ZX81 ausgesprochen selten. Das lag am begrenzten Erfolg des Computers in Nordamerika und den USA-zentrischen Lizenzierungen von Arcade-Spielen Anfang der 80er Jahre. Zur Freude der Spieler knöpften sich viele Programmierer die prominenten Vorlagen vor, um inoffizielle Klone nachzuprogrammieren. Und so war es zwar eine Affenschande, dass es keinen offiziellen Auftritt von *Donkey Kong* auf dem ZX81 gab, aber man konnte sich ja mit *Krazy Kong* trösten.

Das Fass- und Feuerball-Gehüpfe orientiert sich am großen Vorbild, aber einige Unterschiede sind recht auffällig. Die Bodenschräge fehlt ebenso wie der Hammer, mit dem man sich im Original zur Wehr setzen kann. Nach diesem Auftaktlevel werden die Abweichungen stärker, durch einige originellere Leveldesign-Konzepte unterscheidet sich *Krazy Kong* mehr und mehr von seiner Vorlage.



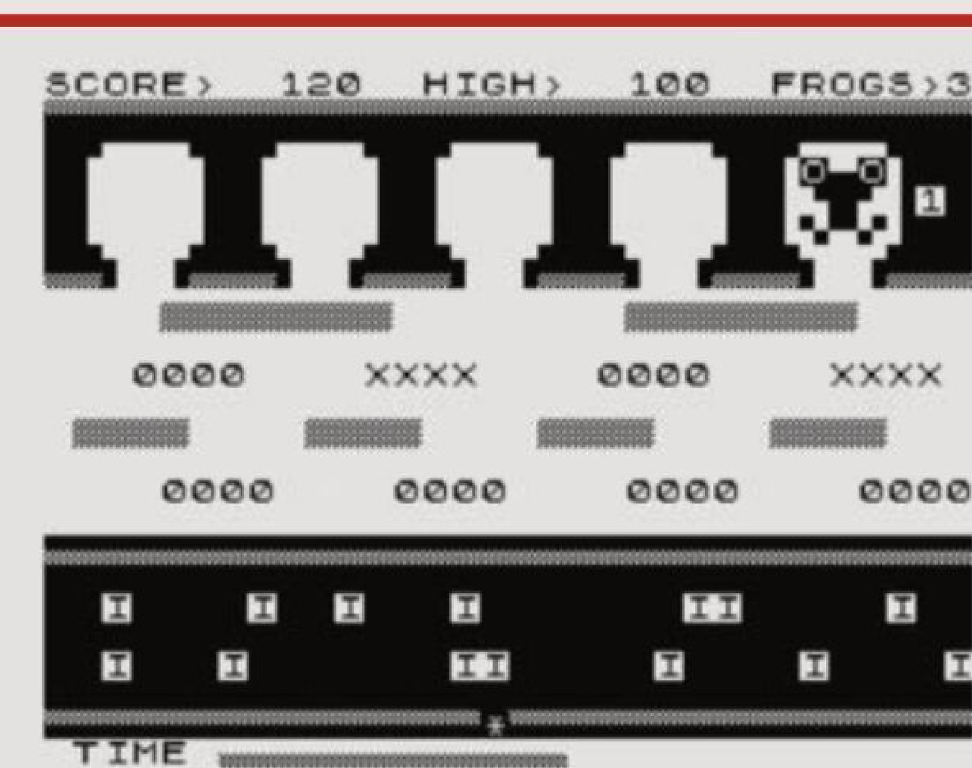


Fungaloids

ENTWICKLER: MICHAEL ORWIN
JAHR: 1982 **GENRE:** SHOOT-EM-UP

18 *Fungaloids* wurde im Rahmen von Michael Orwins Spielesammlung *Cassette Four* veröffentlicht, zu der auch Klone von Spielen wie *Space Invaders* und *Scramble* gehörten. Durch seine hohe Qualität und überraschende Originalität stellt es die anderen Titel dieser Kollektion in den Schatten. Ihr manövriert euren Flieger über die stetig wachsenden Fungaloids, um sie in Grund und Boden bomben. Dummerweise können diese Killerpilze mit Sporen zurückschießen, die euer Schiff beschädigen und auch Bomben abblocken.

Ihr müsst auch ein wachsames Auge auf die Vorräte haben, euer Flieger darf nur begrenzte Mengen an Munition und Treibstoff mit sich führen. Die richtige Balance zwischen Nachschub-Flügen und Fungaloid-Bekämpfung zu finden ist der Schlüssel zum Erfolg. Es ist nicht sonderlich hübsch, aber eines der originellsten Spiele in Arcade-Manier, die es für den ZX81 gibt.



Froggy

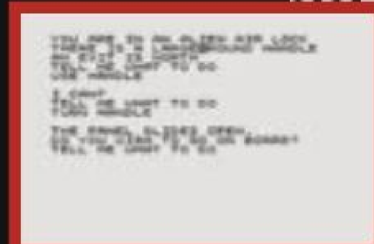
ENTWICKLER: DAVID UND JOHN LOOKER **JAHR:** 1982 **GENRE:** GESCHICKLICHKEITSSPIEL

16 Es hat schon seine Vorteile, wenn man bei der Spielentwicklung die Stärken und Schwächen der jeweiligen Plattform berücksichtigt. Zwei verschiedene ZX81-Programme wurden unter dem Namen *Frogger* veröffentlicht: Zum einen diese inoffizielle Version von DJL Software, die später in *Froggy* umgetauft wurde. Zum anderen das offizielle Lizenzprodukt, das Comsoft mit Segas Segen veröffentlichte. Letzteres Spiel kümmerte sich vor allem um grafische Genauigkeit, der Spielbildschirm wurde in zwei separate Sektionen unterteilt, um detaillierte Sprites zu zeichnen. Spielerisch ist dieser Wechsel aber störend und lässt die Levels zu eng wirken. DJL Software erkannte dagegen, dass der ZX81 nicht dafür geeignet ist, die Grafik eines Spielautomaten akkurat wiederzugeben. Stattdessen konzentrierte man sich auf die Erhaltung der Spielbarkeit. *Froggy* behielt das Einzelscreen-Format des Automaten bei, komplett mit allen fünf Froschzielfeldern. Es mag vielleicht so aussehen, als würde man eine Textverarbeitung spielen, aber das *Frogger*-Spielgefühl ist dabei viel besser als bei der offiziellen Umsetzung.

The Ship Of Doom

ENTWICKLER: ARTIC **JAHR:** 1982
GENRE: STRATEGIESPIEL

15 Text-Adventures waren für den grafisch schwachen ZX81 ein dankbares Genre. In *The Ship of Doom* befreit ihr euch an Bord eines Alien-Raumschiffs aus der Gefangenschaft. Ansonsten droht ein Dasein als Sklave, dessen Gehirn durch einen Mikrochip ersetzt wird.



Trader

ENTWICKLER: PIXEL **JAHR:** 1982
GENRE: STRATEGIESPIEL

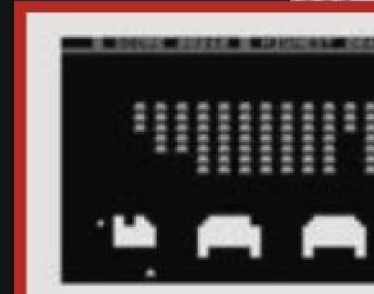
14 Bei dieser Weltraum-Wirtschaftssimulation werden Treibstoff, Nahrung, Baumaterial und Drogen auf den Monden des Planeten Meridien gehandelt . Selbst mit der 16K-RAM-Erweiterung war das Spiel so umfangreich, dass es in drei Teilen geladen werden musste.



QS Invaders

ENTWICKLER: QUICKSILVA **JAHR:** 1982
GENRE: SHOOT-EM-UP

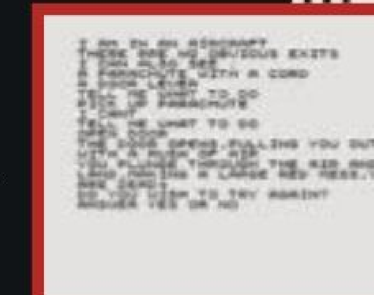
13 Eine weitere von Quicksilvas höchst inoffiziellen Arcade-Adaptionen: Hier ist Taitos Hit *Space Invaders* das offensichtliche Vorbild. Das Spiel unterstützt das QS Character Board und bietet damit verbesserte Grafik, spielt sich aber auch ohne diese Erweiterung gut.



Espionage Island

ENTWICKLER: ARTIC **JAHR:** 1982
GENRE: STRATEGIESPIEL

12 Bei diesem Text-Adventure seid ihr dem Geheimnis einer Insel auf der Spur. Das Abenteuer war so umfangreich, dass man dankbar von der Speicher-Option Gebrauch machte, um den Zwischenstand auf Kassette festzuhalten.

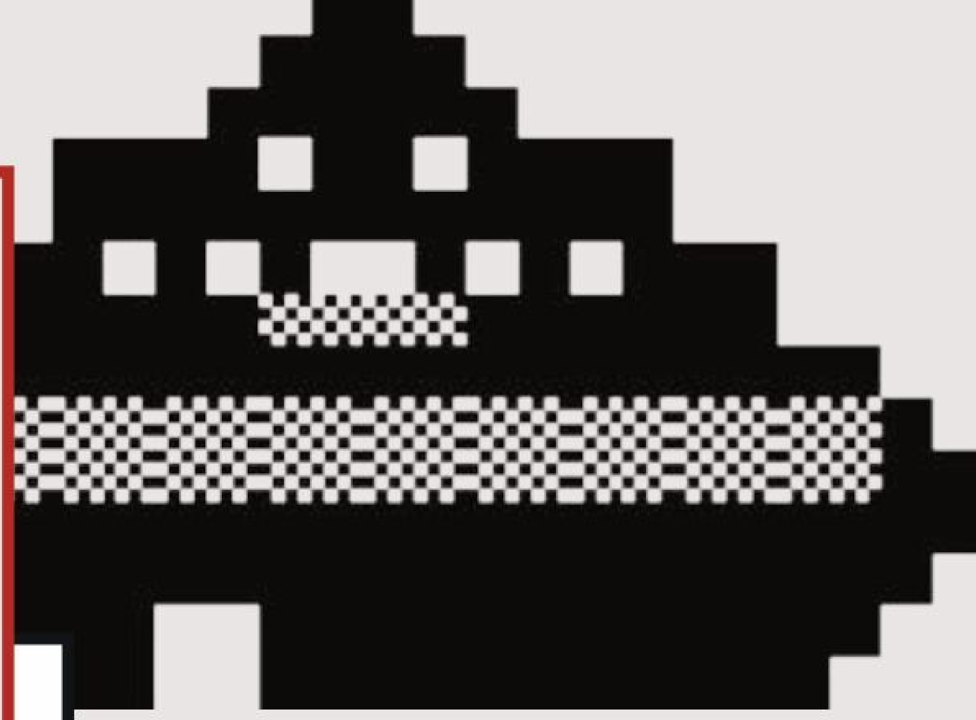


Black Crystal

ENTWICKLER: CARNELL SOFTWARE
JAHR: 1982 **GENRE:** ROLLENSPIEL

11 Um den namensgebenden Kristall zu zerstören, müsst ihr sechs Maps erforschen, Schlüssel aufsammeln und Drachen bekämpfen. Für viele Spieler war *Black Crystal* die erste Begegnung mit dem Rollenspiel-Genre – nicht leicht, aber ziemlich fesselnd.

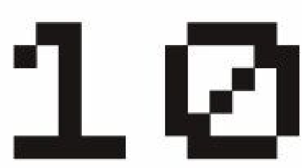






1K ZX Chess

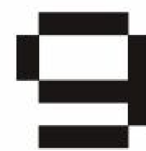
■ **ENTWICKLER:** DAVID HORNE ■ **JAHR:** 1983 ■ **GENRE:** STRATEGIESPIEL



10 Der ZX81 hatte in der Grundversion ein einziges KByte Speicher – im Zeitalter von 60-GByte-Installationen wie aktuell bei *GTA 5* (PC) unglaublich wenig. Die meisten Spiele erforderten dann auch die 16K-Erweiterung. David Horne aber gelang das Kunststück, seine Schach-Simulation in die 1.024 Bytes eines Basis- ZX81 zu quetschen. Bei *1K ZX Chess* muss man lediglich auf Rochaden, en passant und Bauernumwandlung verzichten. Dafür gibt's einen Computergegner, der automatisch die Regeleinhaltung prüft. Die Qualität der Schach-Umsetzung ist für so ein kleines Programm erstaunlich, der Computergegner spielt sogar ganz vernünftig. Grafisch gibt das Spiel nicht viel her, dennoch stellt *1K ZX Chess* eine außergewöhnliche technische Leistung dar. Es ist so ziemlich das Beste, was man mit einem ZX81 ohne RAM-Erweiterung anstellen kann!

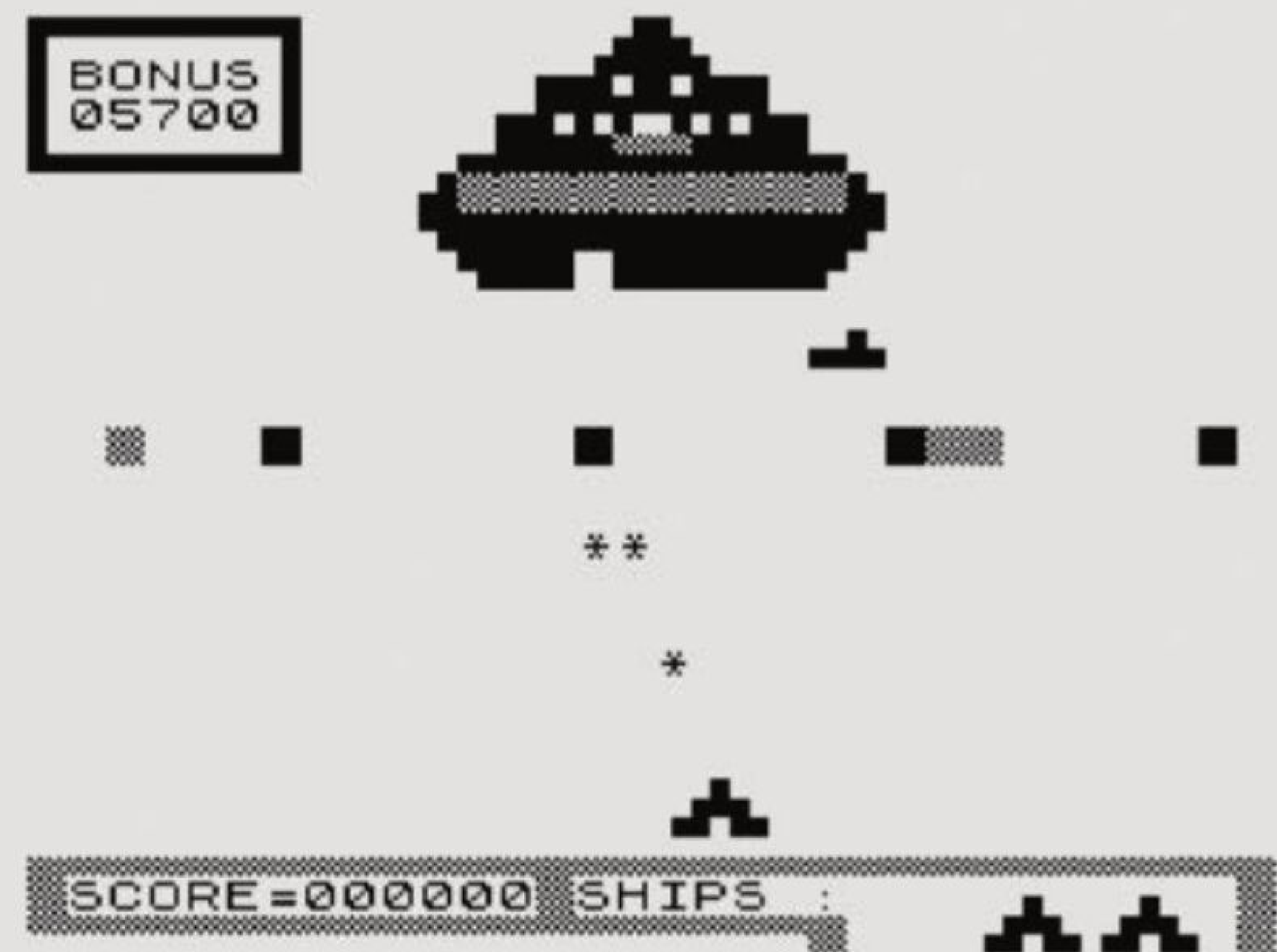
Invasion Force

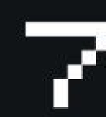
■ **ENTWICKLER:** SIMON WADSWORTH ■ **JAHR:** 1982 ■ **GENRE:** SHOOT-EM-UP



9 Wegen des dicken Raumschiffs erinnert *Invasion Force* auf den ersten Blick an den Arcade-Klassiker *Phoenix*. Dabei spielt es sich doch anders: Zwei Gegner und ein Kraftfeld versuchen, die Vernichtung ihres Mutterschiffs zu verhindern. Schaden am Energieschirm sind dauerhaft, aber die beiden Feinde lassen sich nur vorübergehend ausschalten. Sobald die Abwehr durchdrungen ist, kann der Boss angegriffen werden.

Die soliden schwarzen Teile des Kraftfelds sind unzerstörbar und reparieren das Mutterschiff, wenn man sie versehentlich trifft. Ihr müsst deshalb sparsam ballern, ein rhythmisches Angriffsmuster bringt viel mehr als hirnloses Dauerfeuer. Je schneller ihr den Boss ausschaltet, desto mehr Bonuspunkte werden spendiert. *Invasion Force* ist nicht gerade das schönste ZX81-Spiel, kompensiert seine grafischen Defizite aber mit einem durchdachten und fesselnden Ballerspiel-Design.



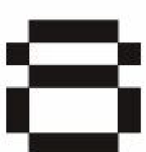






QS Scramble

■ **ENTWICKLER:** QUICKSILVA
■ **JAHR:** 1982 ■ **GENRE:** SHOOT-EM-UP



8 Quicksilva war recht erfolgreich damit, sich bei Spielhallenbesuchen zu „neuen" ZX81-Titeln inspirieren zu lassen. *QS Scramble* hat sich das Ballern und Bombardieren bei Konamis Arcade-Klassiker abgeguckt und fing dessen Essenz dank einer schnell reagierenden Steuerung und der gut abgestimmtem Spielmechanik gut ein. Wie auch *QS Asteroids* und *QS Invaders* unterstützt *QS Scramble* Quicksilvas eigene Hardware-Add-ons, die mehr aus dem ZX81 rausholten. Das Character Board verbesserte die Grafik und das Sound Board sorgte für akustische Begleitung. Diese Erweiterungen waren nicht gerade billig: Das benötigte Motherboard samt aller Aufsätze kostete etwa so viel wie ein weiterer ZX81 – aber das war es durchaus wert. Das Spiel lief freilich auch ohne die Erweiterungen.

Flight Simulation

■ **ENTWICKLER:** PSION ■ **JAHR:** 1982 ■ **GENRE:** SIMULATION

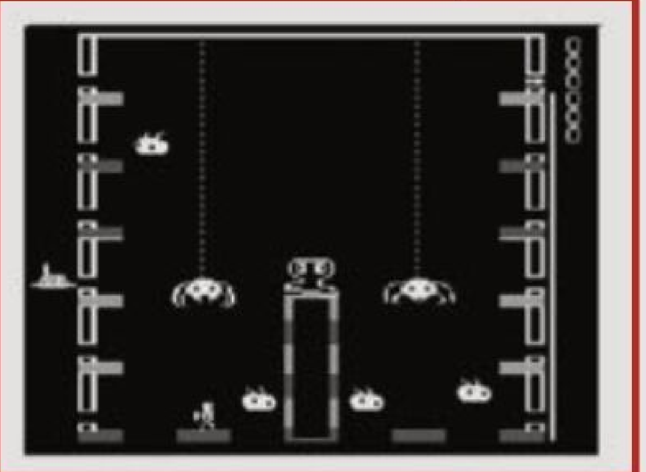
7 Für viele ZX81-Besitzer war der bemerkenswert umfassende *Flight Simulation* ein prägendes Ereignis. Der Bildschirm besteht aus einer Vielzahl von Instrumenten, die den Status des Flugzeugs anzeigen, dazu gibt es eine Aussicht auf den Horizont. Ihr könnt neben der Richtung auch viele andere Flugaspekte ändern, aber leichtsinnige Steuerungsexperimente führen schnell zum Unglück. Für ein noch realistischeres Erlebnis lässt sich sogar die Berücksichtigung von Windeffekten einschalten.



Booster

■ **ENTWICKLER:** SOFTWARE FARM ■ **JAHR:** 1985 ■ **GENRE:** PLATTFORMSPIEL

6 Das letzte von Software Farms Highres-Spielen war der von der Fanbasis ersehnte Nachfolger zu *Rocket Man*. Mit Hilfe eures Jetpacks transportiert ihr Objekte über Bildschirme voller tödlicher Gegner, die dank Grafiktricks erstaunlich detailliert aussehen. Doch 1985 spielte kaum noch jemand am ZX81, sodass viele alte Fans diese Veröffentlichung verpassten. *Booster* war zudem nur im Versandhandel erhältlich, weil die Distributoren sich inzwischen auf Software für neuere Systeme konzentrierten.



3D Defender

■ **ENTWICKLER:** JK GREYE
■ **JAHR:** 1981 ■ **GENRE:** SHOOT-EM-UP

5 Es ist ganz schön knifflig, dieses flotte Ballerspiel in den Griff zu kriegen, aber die anfänglichen Mühen lohnen sich! Ihr sitzt im Cockpit eines Raumschiffs, um die Erde gegen eine Alien-Bedrohung zu verteidigen, und schießt so viele Angreifer ab wie möglich. Wenn die enormen UFO-Gegner auf euch zufliegen, füllen sie imposant den Bildschirm. Dennoch bewegen sie sich überraschend flink, und auch die animierten Explosionen können sich sehen lassen. Das in Maschinensprache programmierte *3D Defender* war eines der frühen ZX81-Spiele, die grafische Standards auf dem System setzten.





Rocket Man

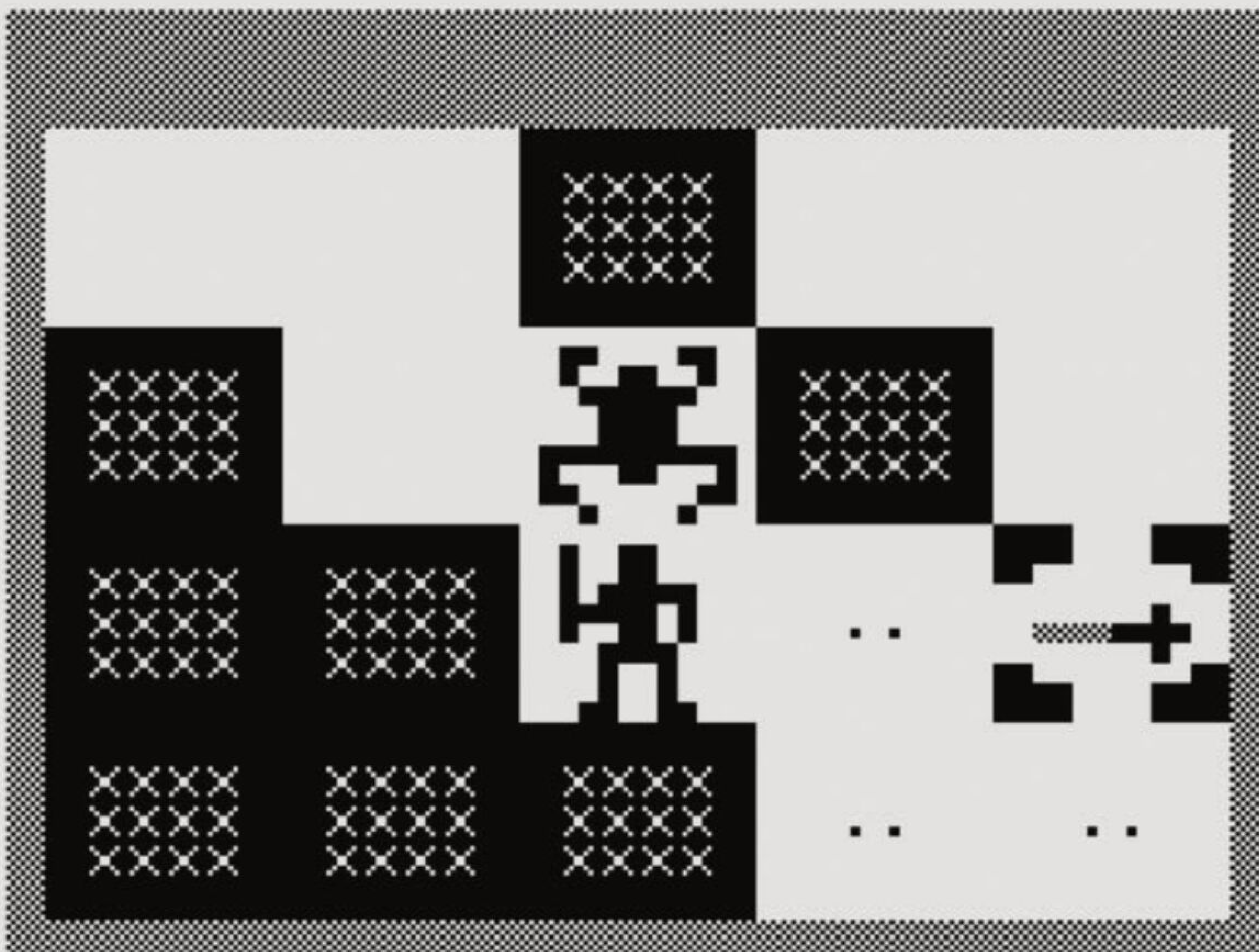
■ **ENTWICKLER:** SOFTWARE FARM ■ **JAHR:** 1984 ■ **GENRE:** PLATTFORMSPIEL

4 Software Farm hatte sich mit seinem ersten Highres-Spiel *Forty Niner* als angesehener ZX81-Publisher etabliert. Dessen Nachfolger enttäuschte nicht und kombinierte Elemente aus *Donkey Kong* und *Jetpack* zu einem ziemlich einmaligen Erlebnis. *Rocket Man* ist ein Plattformspiel, bei dem ihr Treibstoff und einen Raketenrucksack sammelt, um Wasserflächen zu überqueren und Diamanten zu sammeln. Dabei müsst ihr eine bedrohliche Blase vermeiden, die uns ein wenig an den Schwebeball aus der alten TV-Serie *Nummer 6* erinnert.

Mazogs

■ **ENTWICKLER:** DON PRIESTLY ■ **JAHR:** 1982 ■ **GENRE:** LABYRINTHSPIEL

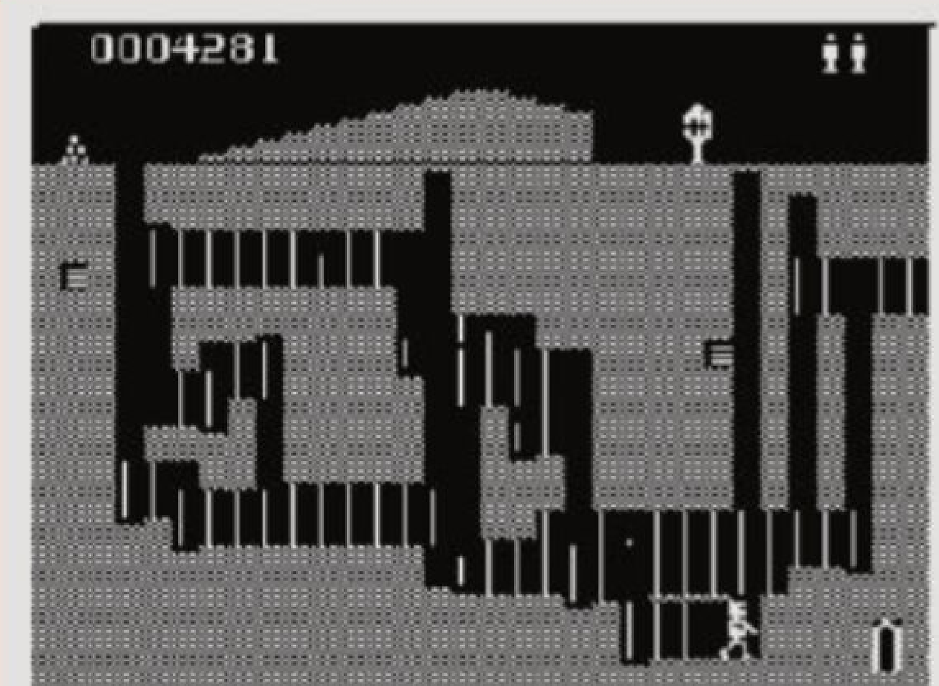
3 Spannende Schatzsuche mit enormen Sprites und amüsanten Cartoon-Kämpfen. Ihr steuert euren Helden durch ein zufallsgeneriertes Labyrinth, Hinweise von freundlichen Gefangene weisen den Weg. Doch die Anwesenheit der fiesen Mazogs verkompliziert die Angelegenheit. Schnappt euch immer wieder ein Schwert, denn wenn ihr euch unbewaffnet mit den Monstern anlegt, beträgt die Siegeswahrscheinlichkeit nur 50 Prozent. Auf höheren Schwierigkeitsgraden habt ihr eine beschränkte Anzahl von Zügen.



Forty Niner

■ **ENTWICKLER:** SOFTWARE FARM
■ **JAHR:** 1983 ■ **GENRE:** GESCHICKLICHKEITSSPIEL

2 *Forty Niner* sprengte die Limitationen der Hardware mit cleveren Programmierungstricks und leitete eine neue Ära der ZX81-Grafik ein. Zuvor hatten Spiele ihre Grafiken entweder bei extrem niedriger Auflösung oder durch kreative Zeichensatz-Verwendung dargestellt. Doch Software Farm brachte das Kunststück fertig, maßgeschneiderte Spielfiguren in einer relativ hohen Auflösung auf den Bildschirm zu zaubern. *Forty Niner* blieb vor allem wegen dieser technischen Meisterleistung in Erinnerung, doch es hatte auch spielerisch einiges drauf. Beim Aufsammeln von Goldnuggets solltet ihr den Riesenratten aus dem Weg gehen, die sich durch freigesetzte Schlangen töten lassen. Zudem habt ihr nur begrenzt Zeit: Nach einer Weile beginnt das oben herumhopsende Monster damit, euren Helden zu verfolgen, um ihn schließlich zu fressen.



DAS MACHT ES SO TOLL

1 3D Monster Maze hat einen der gewaltigsten und denkwürdigsten Gegner der Spielegeschichte.

2 Es holt Erstaunliches aus der äußerst bescheidenen Hardware heraus.

3 Nur wenige Spiele haben ein derart stolzes Design-Vermächtnis wie dieser Ego-Opa.

4 Furchteinflößende Spiele sind dünn gesät, 3D Monster Maze verbreitete schon 1982 kompetent Angst und Schrecken.

5 Die Textnachrichten auf dem Bildschirm tragen beträchtlich zur Spannungs-Atmosphäre bei: „Footsteps approaching" = Ku

3D Monster Maze

ENTWICKLER: MALCOLM EVANS **JAHR:** 1982 **GENRE:** LABYRINTHSPIEL

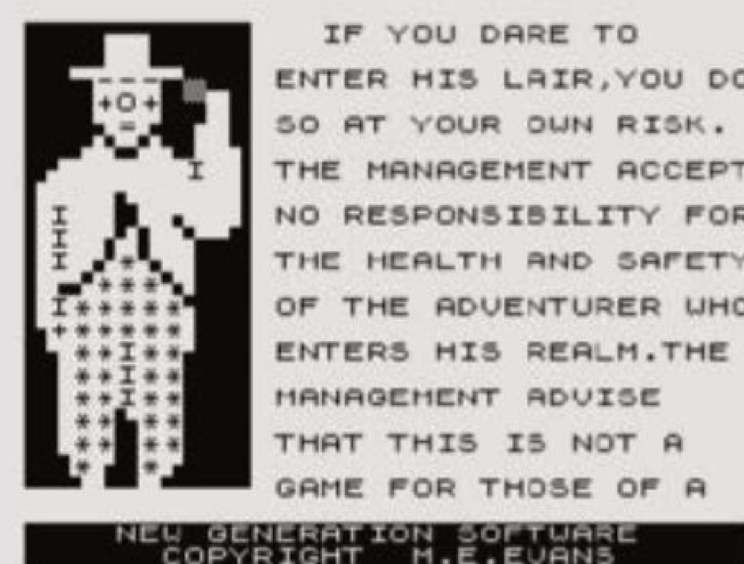
1 Der Kampf um den Spitzenrang ist bei diesen Top-25-Listen meist ein offenes Rennen. Es gibt bei fast jeder Plattform zwei, drei überragende Spiele, die man ruhigen Gewissens auf Platz 1 setzen könnte. Ein System, bei der ein einziges Spiel alle anderen Veröffentlichungen eindeutig in den Schatten stellt, ist so etwas wie die Ausnahme von der Regel. Beim ZX81 gibt es so eine Ausnahme: Souverän und unangefochten sichert sich *3D Monster Maze* hier die Nr. 1 – siehe auch unser Retro Revival in **Retro Gamer** 2/2014.

In den Anfangsjahren der Computerspiele herrschte kein Mangel an Labyrinthspielen, doch *3D Monster Maze* hatte eine Reihe von Besonderheiten. So ist es bemerkenswert, wie effektiv das Spiel Spannung aufbaut. Die Anwesenheit eines einzigen Gegners mag läppisch klingen (selbst *Pac-Man* bringt es auf vier Geister), aber durch den eingeschränkten Blickwinkel fällt es schwer, dem Bösewicht auszuweichen. Das Warnsystem versorgt euch nur mit vagen Hinweisen wie „Schritte nähern sich" oder „Er jagt dich". Ironischerweise wurden diese nervenzerfetzenden Andeutungen ursprünglich eingebaut, um die Schockwirkung zu lindern.

Die 3D-Ego-Ansicht des Spiels unterstützte nicht nur das Gameplay, sie war auch ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal. Auf einem System, das mit jeder Art von Grafikdarstellung zu kämpfen hatte, stellte *3D Monster Maze* eine beeindruckende Optik zur Schau. Größte Attraktion war natürlich der Tyrannosaurus Rex selbst: Unmittelbar bevor sie zuschnappt, füllt die enorme Bestie nahezu das ganze 3D-Sichtfenster aus – ganz ähnlich übrigens wie beim 2014er Schock-Titel *Alien Isolation.*

Die Bedeutung von *3D Monster Maze* geht über die spielerischen Aspekte hinaus. Labyrinthspiele mit Ego-Perspektive waren in den frühen 80ern ungewöhnlich, erst später griffen so unterschiedliche Titel wie *Dungeon Master* und *Wolfenstein 3D* das Konzept auf. Letzteres Spiel war ein erster Schritt zur Etablierung des Ego-Shooters, der dann durch *Doom* zu einem der wichtigsten Genres wurde. In moderneren Vertretern ist vom Labyrinth-Prinzip nicht viel übrig geblieben, die Level-Designer scheinen geradlinige Gänge zu bevorzugen. Aber die Einführung eines Labyrinths mit einem selbstständig agierenden Gegner war ein wichtiger evolutionärer Schritt für die Computerspiele.

3D Monster Maze hat so viele Qualitäten, dass es nur an der Spitze unserer ZX81-Rangliste stehen kann. Es demonstriert eine technische Meisterung der Hardware, bietet einen der denkwürdigsten Gegner der Spielegeschichte und hinterließ ein bedeutsames Vermächtnis. Am wichtigsten ist aber, dass es immer noch eine Menge Spaß macht, es zu spielen – trotz der gelegentlichen Panikmomente, wenn der Tyrannosaurus Rex mal wieder direkt auf euch zustapft …







The Gauntlet

SCRAMBLE-SCROLL-SCHIESSEREI IN 16 KB



» **HERSTELLER:** COLOURMATIC
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **HARDWARE:** ZX81

Von Jörg Langer

Wetten, dass ihr euch gefragt habt, weswegen mir ein falscher Screenshot zur 2D-Action-Dungeon-Erkundung *Gauntlet* auf diese Seite geraten ist? Und wer mich kennt, fragt sich vielleicht auch, seit wann ich unter die ZX81-Fans geraten bin. Dazu ein Disclaimer: Kollege Anatol Locker hatte leider keine Zeit für weitere Artikel in diesem Sonderheft – seine Home-Computer-Erinnerungen inklusive ZX81 lest ihr einige Seiten weiter vorn. Und so habe ich mir für dieses Sonderheft vorübergehend die ZX81-Mütze aufgezogen. Bevor ich mich nun dazu hinreißen lasse, vom Leder zu ziehen über die miserable Folientastatur des kleinen Sinclairs, mit besonderer Hervorhebung der umständlichen Cursorbewegung mittels Shift- und Zahlentaste – der optionale Gummitasten-Aufklebe-Aufsatz machte die Sache übrigens nur minimalst besser –, lasst mich besser zu *The Gauntlet* kommen.

Das hat mit dem berühmten Atari-Spielautomaten natürlich rein gar nichts zu tun, zumal Letzterer erst drei Jahre später erschien. Vielmehr handelt es sich um einen Klon von Konamis *Scramble*, wie es so viele gab in der Homecomputer-Ära (und auch in diesem Heft werdet ihr den ein oder anderen finden). Was mich erstaunt: Dass so ein Arcade-Spiel auf einem 16-KB-Winzling, den man heutzutage eher mit einem Türstopper verwechseln würde, überhaupt läuft! So richtig wie in der Spielhalle, nur eben mit der schwarz-weißen Krümelgrafik des ZX81 und, na ja, nicht ganz so performant.

The Gauntlet ist ziemlich schwer, was vor allem an den riesigen Dimensionen des eigenen Raumschiffs liegt: Das füllt gefühlt zehn Prozent des Bildschirms aus, entsprechend schwer ist es, nicht mit Höhlenwänden oder feindlichen Geschossen zu kollidieren. Auch das Zeitfenster für die eigenen Schüsse und Bombenwürfe ist relativ klein, man sieht eben kaum „nach vorne“. Aber wisst ihr was? Nach etwas Eingewöhnung kann man damit selbst heute noch Spaß haben, zumindest in den ersten paar Levels. Dann aber zieht die Schwierigkeit extrem an. Ob Jörg-vor-39-Jahren das bewältigt hätte, weiß ich nicht, aber Jörg-in-2021 hat dann doch relativ schnell das Handtuch geworfen. *

Mazogs

RANGEZOOMTES ROGUELIKE



» **HERSTELLER:** BUG-BYTE SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **HARDWARE:** ZX81

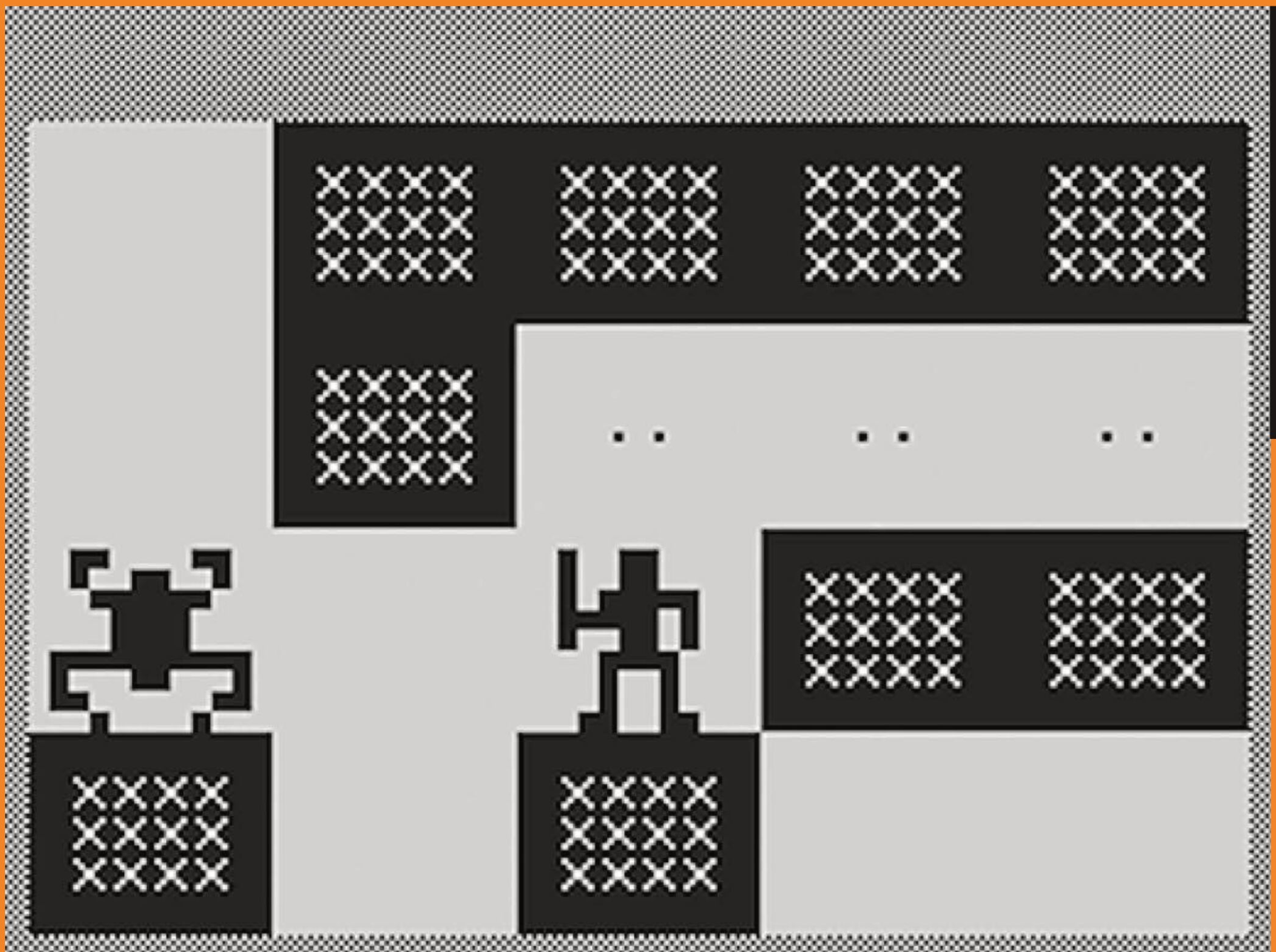
Von Jörg Langer

Habe ich mich auf der gegenüberliegenden Seite tatsächlich über die Größe des eigenen Raumschiffs bei *The Gauntlet* beschwert? Da kannte ich *Mazogs* noch nicht, bei dem alles irgendwie drei Nummern zu groß geraten ist. Der Screenshot unten ist also nicht etwa rangezoomt, genau so sieht das wirklich auf dem Fernseher aus. Komische Idee, zumal der ZX81 ja immerhin 256x192 Pixel schafft (der VC 20 brachte es in der 5-KB-Fassung im Grafikmodus nur auf 128x128).

Aber ich verstehe schon, dass es just die Größe der Sprites war, die vor rund 40 Jahren für Aufsehen sorgte und *Mazogs* zu einem der beliebtesten ZX81-Titel werden ließ. Wer die Faszination nicht ganz nachvollziehen kann, sollte sich mal die Standardzeichen-Krümelgrafik von *Galaxians ZX81* ansehen …

Und dennoch: Den ohnehin nicht superdetaillierten ZX81-Bildschirm so zu gestalten, dass gerade noch fünf mal vier riesige Kacheln draufpassen (einer ist dann unser Held, ein anderer beispielsweise ein Hindernis), zeugt von gehörigem Selbstbewusstsein aufseiten des irischen Programmierers Don Priestley. Und es ist schon auch ein Geniestreich gewesen: Denn so konnte er aus groben 8x8-Pixel-Kästchen und Kreuzchen eine vergleichsweise detaillierte Labyrinth-Welt erschaffen.

Denn darum geht es bei *Mazogs*: Nach Vorbild von *Rogue* oder auch *Sword of Fargoal* zufallsgenerierte Irrgärten zu erforschen, die fiesen *Mazogs*-Monster zu verkloppen, den Schatz zu finden und damit zu entkommen. Drei Schwierigkeitsgrade sind enthalten. Macht das heute noch Spaß? Ich sage nichts ohne meinen Anwalt! *



Black Crystal

IST ES EIN RPG? IST ES EIN ADVENTURE?



» HERSTELLER: CARNELL SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: ZX81

Von Jörg Langer

***Black Crystal* ist eine Mischung aus Simpel-Rollenspiel und Text-Adventure. Zur Einordnung: Der große Screenshot dieses Artikels zeigt nicht etwa den Ausschnitt einer scrollenden Weltkarte. Vielmehr ist das die komplette erste Karte. Wir sind das kleine Sternchen (*) rechts, das vom Pluszeichen ganz rechts aus Richtung Burg marschiert.**

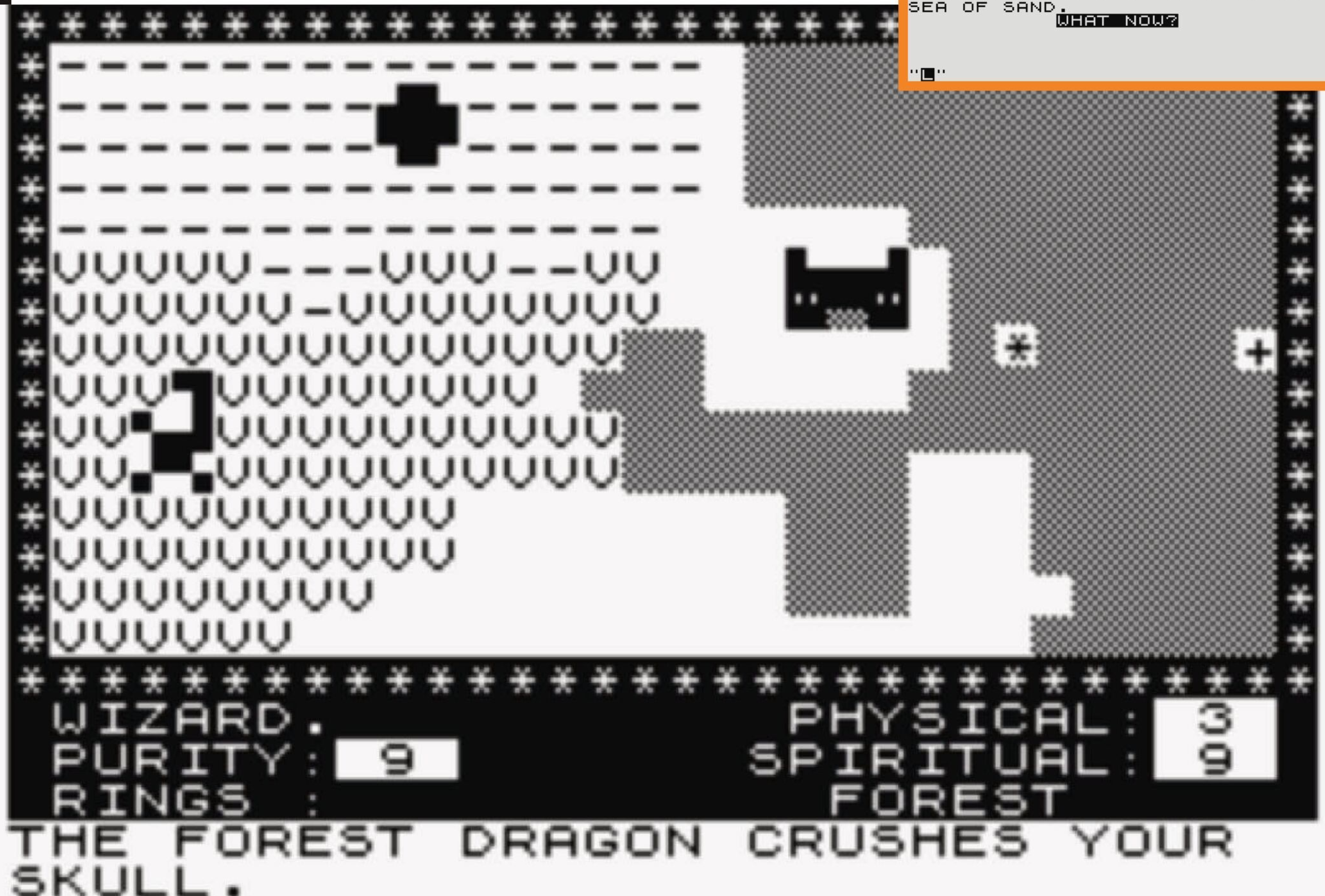
Auf den vier Seiten der beiden Tapes verstecken sich insgesamt sechs Maps, etwa der „Tempel des Feuerdämonen". Jede Map wird als eigenes Programm geladen; um Schummeln zu vermeiden, muss man ab Map 2 zu Beginn einen Zahlencode eingeben, den man am Ende der vorherigen Map erfährt. Map 3 und 4 sind dann die Text-Adventure-Einlage, bei der ich kein * über eine Karte bewege, sondern per Ein- und Zweiwort-Kommandos agiere.

Ich spiele einen Krieger, Elf oder Zauberer, was meine Werte für Purity, Physical und Spiritual bestimmt. Üblicherweise treffe ich nach zwei oder drei Zügen auf den ersten Zufallsgegner, etwa einen Zentauren oder einen Walddrachen. Nach dem „You see a X" entbrennt ein stummer Kampf, bei dem ich schnell auf Texthinweise reagieren muss. Lese ich etwa, dass ein Troll sein Schwert erhebt, muss ich meinen Schild hochhalten. Als Aktionen stehen parat: Schwert nach oben, vorne oder unten, den Schild hoch oder vorwärts halten, dazu gibt es noch die Zaubersprüche Blitz, Kraftzehrung und Effet. Die acht Aktionen werden durch Gedrückthalten ihrer Taste ausgelöst.

Was ich allerdings tun soll, wenn mich wieder mal geflügelte Wesen in die Luft entführen und sodann fallen lassen, habe ich noch nicht herausgefunden. Sterben führt zum sofortigen Neustart mit dem gewählten Helden. Und man stirbt oft. Immerhin sind die kurzen Kampftexte recht fantasievoll geschrieben. Mit genügend Leidensbereitschaft und Geduld schafft man es aber irgendwann auch mal zum Schloss und kann beginnen, sich der ohne jede Umschweife von *Herr der Ringe* geklauten Story zu widmen (inklusive Ring-Gedicht in der Anleitung: „Two to breach the barriers of Evil, Four to hold them well" et cetera). Der böse Beroth und sein Schwarzer Kristall müssen vernichtet werden, dann wird alles wieder gut.

Black Crystal ist ein historisch interessanter RPG-Adventure-Zwitter – vergleicht man es allerdings mit dem ein Jahr älteren *Ultima* auf Apple II, wirkt es doch extrem simpel gestrickt. *

BLACK CRYSTAL
ELF.
PURITY 3 GOLD 0
RINGS 0000 DIAMONDS
TO THE SOUTH YOU SEE A TUNNEL SURROUNDED BY A SWAMP. TO THE WEST YOU SEE A TUNNEL WITH A NOTICE ON THE WALL:
BEWARE OF SAND SHARKS
A DWARF SPEAKS TO YOU: I AM THE KEEPER OF THE SECRET PATH. GIVE ME DIAMONDS AND I WILL LEAD YOU ACROSS THE SWAMP. IF YOU HAVE NO DIAMONDS THEN SEEK THEM IN THE SEA OF SAND.
WHAT NOW?





Flug-Simulation

INTO THE DISTANCE, A RIBBON OF BLACK …



» **HERSTELLER:** PSION/SINCLAIR RESEARCH
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **HARDWARE:** ZX81

Von Jörg Langer

Wenn ihr nach links blickt und die Grafik von *Black Crystal* begutachtet, werdet ihr auch als Nicht-ZX81-Fans verstehen, wie unglaublich die Technik von *Flug-Simulation* (englischer Titel: *Flight Simulation*) war. Hier bewegte man kein Sternchensymbol durch ein simples 2D-Labyrinth, sondern saß im simulierten Cockpit eines Flugzeugs!

In jenen Tagen hatten die Spielefirmen noch nicht für jedes Sport- oder Simulationsspiel offizielle Lizenzen der jeweiligen Mannschaften oder Hersteller. Darum weiß ich nur, dass ich ein äußerst bewegliches Kleinflugzeug steuere. Das obere Drittel des Bildschirms zeigt den Blick nach draußen (wobei man meist nur den nach links oder rechts gekippten Horizont sieht, aber immerhin!), die unteren zwei Drittel etliche Instrumente inklusive Navigationscomputer.

Wer es sich einfacher machen möchte, beginnt direkt mit dem Landeanflug – wobei, halt, wie heißt es so schön: „Fliegen ist für Anfänger, Landen für Könner"? Jedenfalls können dadurch auch Hobbypiloten wie ich mal die perspektivisch größer werdende Landebahn bewundern. Aber echte Flugexperten schaffen den kompletten Flug inklusive Ansteuern von Navipunkten. Wer noch mehr Herausforderung möchte, schaltet störenden Wind hinzu.

Vergegenwärtigt man sich die beschränkten Grafikfähigkeiten des ZX81 und seinen schwächlichen Prozessor, war *Flug-Simulation* nichts weniger als eine Sensation – was die britischen Sinclair-Kunden offenkundig genauso sahen: Sowohl die ZX81- als auch die 1983 erschienene Spectrum-Fassung verkauften sich glänzend, eroberten den Verkaufs-Spitzenplatz und hielten sich über ein Jahr lang in den Top 10. *







Stephans Heimcomputer

Für dieses Sonderheft haben unsere Spieleveteranen in Erinnerungen und Fotoschachteln gekramt und berichten euch von ihren ersten Home-Computern. Stephan Freundorfer hätte sich fast im 8-Bit-Geräte-Dschungel verlaufen.



Von Stephan Freundorfer



DAS ERSTE: TI-99/4A

DER GRUND: SPRACHAUSGABE UND SPRITE-ERSTELLUNG

Während ich Anfang der 80er an Automatenspielen mein spärliches Taschengeld verprasste und meine Arcade-Sucht zu Hause mit *Asteroids* und *Space Invaders* auf dem Atari VCS substituierte, war mein drei Jahre älterer Bruder schon weiter. Er programmierte nämlich seine Spiele selbst, zunächst auf einem mit blinkenden LEDs bestückten Elektronikbausatz, bald aber schon mit einem Traum in schwarzem Plastik und poliertem Metall: einem TI-99/4A. Faktisch war es der Rechner meines Bruders, aber er ließ mich großzügig damit hantieren, wenn er ihn gerade nicht in Beschlag hatte (was mich im Nachhinein überrascht, fochten wir doch ansonsten ohne Unterlass rabiate Kämpfe aus, wie es für ein Brüderpaar in dieser Alterskonstellation wohl üblich ist).

Entsprechend seiner Coding-Leidenschaft steckte statt des Weltraumkrachers *Parsec* zumeist das *TI Extended BASIC*-Modul im Schacht des Rechners – es bereicherte den Befehlssatz, ließ uns problemlos die faszinierende Sprachausgabe-Peripherie des TI ansprechen sowie auf kinderleichte Weise Sprites erstellen und über den Bildschirm bewegen. Auch ich fand Geschmack an der Beherrschung des Computers, studierte Handbücher und Listings und fing an, den ersten Level des brandneuen Spielhallenhits *Donkey Kong Jr.* auf dem TI nachzubauen. Wobei mir die Automaten-Recherche in Kino-Foyers, Kaufhäusern und Gaststätten letztlich doch mehr lag.

Mit dem Texas-Instruments-Rechner kamen auch Computermagazine ins Haus – mir hatten es vor allem die Listing-Hefte *Homecomputer* und *CPU* aus dem Roeske-Verlag angetan. Nur selten tippte ich den BASIC-Code direkt in den Rechner, ich studierte einfach gerne die Beschreibungen der Spiele und die abgedruckten Programmzeilen und malte mir die Wunderwelten aus, die in den Peeks und Pokes, den For-Next-Schleifen und If-Then-Else-Anweisungen verborgen lagen. Und ich studierte aufmerksam sämtliche Anzeigen im Heft, wobei mir eine im Sommer 1983 beinahe zum Verhängnis wurde …



DER ZWEITE: COMMODORE 64

DER GRUND: BESTELLTER DRAGON 32 KAM NIE

Auf der Doppelseite eines hessischen Computerversands erblickte ich einen Computer, dessen Aussehen, Name und überzeugend ausformulierten Vorzüge eine gewaltige Sehnsucht in mir weckten: Den Dragon 32 musste ich haben. Heute weiß ich nicht mehr, was mich an dem walisischen Heimcomputer, der dem heißer werdenden Heimcomputer-Krieg rasch zum Opfer fiel, am meisten reizte. Aber das edle Drachen-Logo und der Regenbogen-Namenszug standen sicher ganz oben auf der Liste. Auf jeden Fall bestellte ich das Gerät per Brief und wartete drei Monate auf glühenden Kohlen. Doch der Versandhändler kam mit dem Import nicht hinterher, meine Drachen-Liebe erkaltete langsam und ich stornierte die Bestellung. Nicht auszumalen, was aus mir geworden wäre, wenn ich das Gerät erhalten hätte und mit ihm in einer Sackgasse der Computer- und Spiele-Evolution gelandet wäre!

Im Spätherbst 1983 hatte ich schon einiges gehört und gelesen über die Wundermaschine Commodore 64 und seine rasant wachsende Spielebibliothek. Und so investierte ich das für den Dragon gesparte Geld (und vielleicht einen kleinen Zuschuss meines Vaters – insgesamt wurde ich an diesem Tag irrsinnige 1.100 Mark los) beim Bürofachhändler in der nächsten Stadt in einen C64 samt Datasette. Es folgte die typische Heimcomputer-Biografie: Eine Flut an Spielen begrub meine Programmierer-Ambitionen, ich wurde Jäger und Sammler mit flexiblem Unrechtsbewusstsein, lernte Messeberichte in Spielemagazinen auswendig, knüpfte Computer-Freundschaften und gab nicht mehr ganz so viel Geld an Arcade-Automaten aus.


Invasion für den Dragon 32

DRAGON 32

DER DRITTE: COMMODORE AMIGA

DER GRUND: DEFENDER OF THE CROWN

Computerliteratur war es auch, die mich im Lauf des Jahres 1987 von der Notwendigkeit überzeugte, langsam auf 16 Bit umzusatteln – der Quantensprung, den ich in *Happy Computer*, *ASM* und meiner englischen Lieblingslektüre *Computer & Videogames* vorgeführt bekam, ließ sich nicht dauerhaft ignorieren. Ich träumte von **Defender of the Crown**, wollte mit Rainbow Arts' **Garrison** meine **Gauntlet**-Gelüste stillen und mit Kingsofts **Emerald Mine** in neue Tiefen vorstoßen.

Ernsthafte Anwendungen interessierten mich zu diesem Zeitpunkt nicht mehr, und so holte ich mir als Spielecomputer einen simplen Amiga 500, der schon bald mit Speichererweiterung und zweiter Floppy aufgerüstet wurde – ich verdiente als Zivildienstleistender endlich eigenes Geld, das ich großzügig in mein Hobby stecken konnte. Und nach Umzug (zwecks Studium) in die Großstadt mit ihren zahlreichen Fachläden begann ich dieses Geld dann endlich auch in die Computerspiele selbst zu investieren statt nur in Hardware und Leerdisketten. Und zwar bevorzugt in Rollenspiele von Origin und SSI. Mein Arcade-Adrenalin holte ich mir nämlich bereits wieder dort, wo es ein Jahrzehnt vorher meinen Körper zum ersten Mal und unrettbar geflutet hatte: am Automaten. *







COMMODORE 64

Der C64 und seine Spiele erfreuen sich noch heute größter Beliebtheit. Durch seine relative Technik-Power zum gerade noch bezahlbaren Preis fand er schnell Verbreitung, was ihn für viele Entwickler attraktiv machte, deren Spiele-Flut dann noch mehr Käufer zum C64 lockten. Am Ende war er der mit weitem Abstand meistverkaufte Home-Computer.



C64

» **HERSTELLER:** Commodore
» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1982 (Deutschland 1983)
» **WELTWEITE VERKÄUFE:** circa 17 Millionen (inklusive C128)

068 Stephan Freundorfers Heimcomputer
Wieso Stephan seinem TI-99/4A untreu wurde

070 Der Commodore 64
Vom Brotkasten zum „kleinen Amiga"

074 Zehn der Besten (+ Import-Hits)
The Sentinel, Mayhem in Monsterland, Impossible Mission, Zak McKracken, Last Ninja 2, IK+, Bubble Bobble, Paradroid, Project Firestart, Armalyte, Ultima I, Avenger, Castlevania, The Simpsons Arcade, Oil Barons, Gyruss, Lost Tomb, Diamond Mine, Whistler's Brother, Space Taxi

076 Microprose Soccer
Harald Fränkel nimmt euch mit auf den Bolzplatz

078 Turrican 2
Manfred Trenz ließ noch mal die Muskeln spielen

082 Maniac Mansion
Die Geburt der modernen Grafik-Adventures

084 The Last Ninja
Technisch beeindruckend, spielerisch durchwachsen

086 Pool of Radiance
Damit begann die SSI ihre Goldbox-Saga

088 Paradroid
Herrlicher Mix aus Ballern und Schnell-Denken

090 Summer Games
Tokio 2020? Viel besser war Los Angeles 1984!

092 Airborne Ranger
Ungewöhnlicher Taktik-Shooter hinter den Linien

094 Wizball
Eines der frustigsten & besten Shoot-em-ups auf C64

096 The Bard's Tale
Interplay schickte uns in die Keller von Skara Brae

098 Silent Service
Einige Pixel im Periskop ließen uns panisch werden

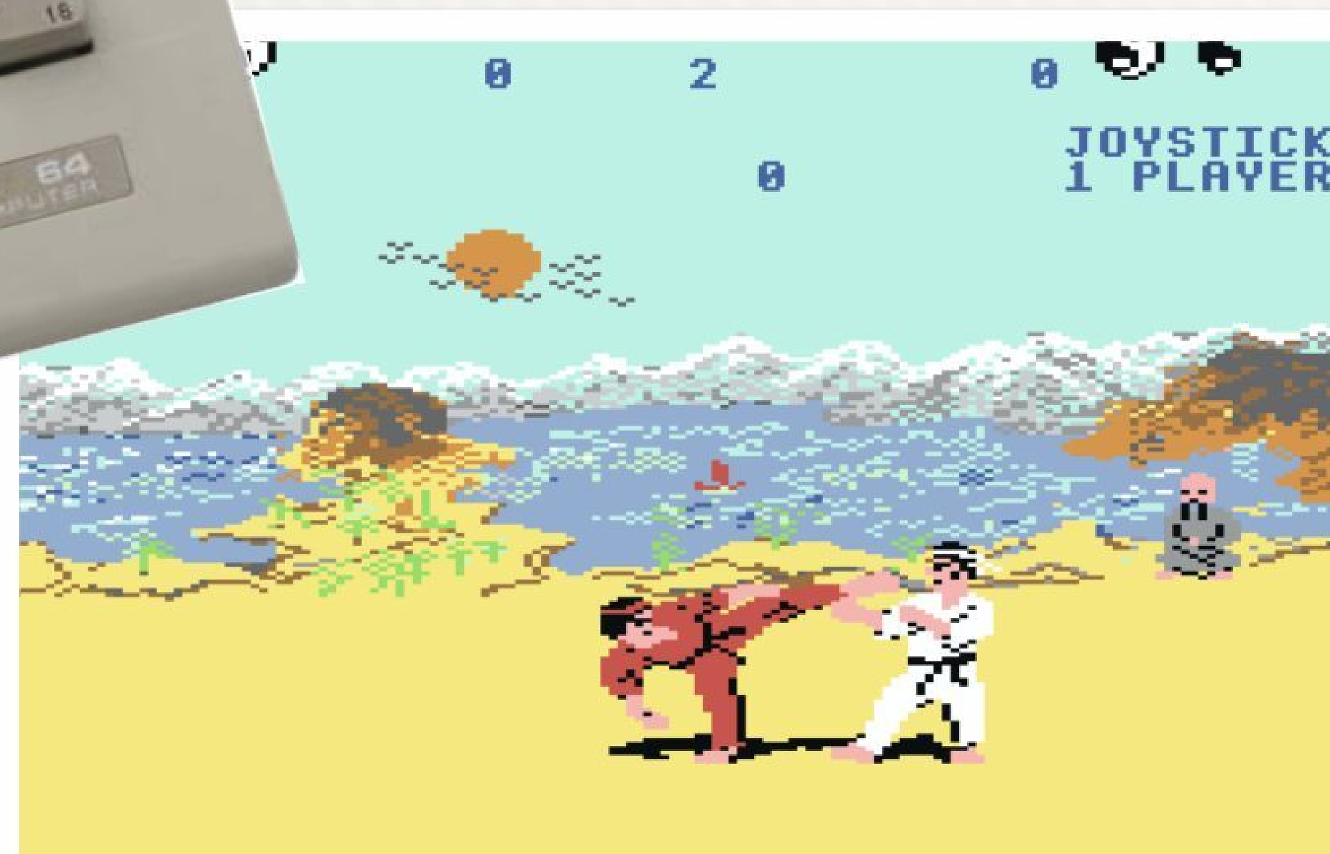
Es ist schon viel über den C64 geschrieben worden, und selbst Besitzern von Konkurrenzsystemen dürften die wesentlichen Eckdaten bekannt sein. Deshalb wollen wir uns hier vor allem dem Aspekt „C64 für heutige Sammler" widmen. Vor allem das schiere Angebot an C64-Software dürfte für viele Sammler ausschlaggebend sein: Bei etwa 10.000 veröffentlichten Spielen ist es nahezu unmöglich, sie alle zu besitzen, das weckt den Ehrgeiz. Auch die Verfügbarkeit von Emulatoren wie Vice und CCS oder Massenspeichermodulen im Stil des SD2IEC und 1541 Ultimate, mit dem Spiele auf der Originalhardware lauffähig sind, hindert die wahren Fans nicht daran, in Börsen und bei Flohmärkten auf die Jagd zu gehen.

Einige Sammler legen Wert darauf, ihre liebsten Spiele von damals auch heute (wieder) physisch zu besitzen (oder erstmals … legal), sie in den Händen zu halten und ihnen besondere Wertschätzung zukommen zu lassen. In Zeiten, in denen Sammlungen oftmals aus





» Das Design der letzten C64-Modelle erinnert frappierend an den Amiga 500. Oder war es andersherum …?



» Für C64-Besitzer gab es viele Magazine wie *64'er* und *Commodore Welt*.





» Vielfalt zum moderaten Preis erlaubte Bundles mit den beliebtesten Spielen.

unzähligen Audio- oder Videodateien auf einer Festplatte bestehen, erzeugen Datenträger wie CDs, Schallplatten, DVDs oder VHS-Tapes ein anderes Gefühl, weil man sie sich in den Schrank stellen kann. Das trifft auch auf Floppy Disks oder Tapes für den C64 zu. Heutzutage sind Verpackungen weitestgehend einheitlich, in den 80ern gab es aber viele eigene Boxen oder Designs – beispielsweise bei den Infocom-Adventures, den Aufklapp-Packungen von Electronic Arts oder der ungewöhnlichen Hexagon-Box von *Centauri Alliance*.

Auch die Art der Spiele spricht für eine physische Kopie. Auf dem C64 erschienen komplexe Rollenspiele, Strategie-Titel, Adventures und Simulationen. In der Verpackung fanden sich nicht nur dicke Handbücher, sondern oftmals auch andere wichtige Hilfen, ohne die das Spielen deutlich erschwert wurde. Es gibt heutzutage natürlich Scans, diese ersetzen aber nicht das Gefühl, durch ein dickes Buch zu blättern oder eine Stoffkarte zu untersuchen. Oftmals wurden die Packungsinhalte auch zum Kopierschutz genutzt; Spiele wie *Wasteland* lagerten sogar weitestgehend die Dialoge in das Handbuch aus.

Die Gründe, eine Sammlung anzulegen, variieren stark. Manche Fans spezialisieren sich auf bestimmte Genres, Firmen oder einfach Spiele, die sie aus ihrer Kindheit kennen. Letzterer Grund dürfte besonders beliebt sein, da die C64-Besitzer von damals heute oftmals selbst Nachwuchs haben und ihren Kindern anhand der Originale aufzeigen können, in welcher Weise sie damals Aliens abgewehrt oder fremde Länder bereist haben.

Während manche Leute einfach alle Spiele sammeln, die sie bekommen können, fokussieren sich andere auf möglichst seltene Titel. Oft ist ein Grund hierfür auch, dass man digitale Kopien der Titel anfertigen will, um sie für die Nachwelt zu erhalten. Manchmal ist aber auch die Jagd selbst das Beste am Aufbauen einer Sammlung. So stößt man oft auf Spiele, die man gar nicht auf dem Schirm hatte. Und selbst heute noch werden Titel für den C64 entwickelt, Jahre nach dem Bankrott von Commodore gibt es noch einen florierenden Markt. Während manche Neuentwicklungen gratis veröffentlicht werden, gibt es Publisher wie Cronosoft und Psytronik, die sie kommerziell vertreiben. Das Geld sind sie auch oft wert, *Pains 'n' Aches* und *Newcomer* sind nur zwei Beispiele dafür. Ein 2021er-Titel wie *Eye of the*



» Die Aufklapp-Packungen von EA sind heute begehrte Sammelobjekte.

SCHON GEWUSST?

■ Es gab fünf Versionen vom C64 und zwei Gehäuse-Designs, die größte Änderung war der neue SID-Sound-Chip. Geräte der ersten Baureihe sind weniger zuverlässig, heute aber mehr wert. Der C128 punktete durch bessere Technik, 99,9 Prozent der Software laufen aber auch auf dem C64. Der GS und japanische MAX können nur Module abspielen, während der portable SX64 einen Monitor und ein Disk-Laufwerk verbaut hat.

» Die unterschiedlichen Box-Designs regen den Sammeltrieb weiter an.





Beholder für C64 kitzelt eine Leistung aus dem Brotkasten, die man damals schlicht nicht für möglich gehalten hätte.

Mit einer digitalen Sammlung anzufangen ist aber sicherlich nicht verkehrt, allein schon, weil ihr so mit vertretbarem Aufwand herausfinden könnt, welche Spiele euch wirklich Spaß machen. Doch früher oder später werdet ihr auf die Jagd nach Packungen und Datenträgern gehen wollen und entscheiden müssen, wo ihr eure Einkaufstour beginnt. Oftmals ist das vom Genre abhängig, denn einen Mangel an Datasetten, Disks und Modulen gab es beim C64 definitiv nicht, was den Einstieg erschwinglich macht.

Am besten geht ihr nach euren spielerischen Vorlieben vor. Ressourcenfresser wie Simulationen, Rollenspiele und Strategie-Titel kamen aus den USA, während die Arcade-inspirierten Spiele und ungewöhnlichen Konzepte oft von europäischen Entwicklern stammten. Im Gegensatz zum Spectrum und Schneider erhielten C64-Käufer also das Beste aus beiden Welten. Auch im Adventure-Bereich war die Vielfalt groß: Einerseits gab es die grandiosen Infocom-Titel und Magnetic-Scrolls-Werke (*The Pawn* und *Guild of Thieves*), andererseits die eher kurzen, aber nicht weniger guten Werke von Level 9 (*Gnome Ranger*, *Scapeghost*) Wie auch immer man es dreht und wendet, kaum ein anderer 8-Bit-Computer kam an den C64 heran, und viele Titel für den Brotkasten waren mindestens so gut wie ihre 16-Bit-Fassungen, selbst wenn es bei der Grafik Abstriche gab.

Und egal ob ihr auf Fighting Games, Shooter, Puzzler, Plattformer oder irgendeine andere Art steht, auf dem C64 wird jeder Spielertyp glücklich. Selbst Kleinode wie *Little Computer People* oder *Citadel*, die einfach in keine Genre-Schublade passen wollen, finden sich auf dem 8-Bit-Computer. Da der C64 auf Ländercodes und ähnliche Systeme verzichtet, könnt ihr auch weitestgehend problemlos Spiele importieren und sie auf eurem PAL-Gerät abspielen – die passende Hardware-Erweiterung für Kassetten oder Disketten vorausgesetzt.

Wenn ihr Starthilfe für eure C64-Reise braucht, findet ihr auf den folgenden Seiten 20 essenzielle Spiele für den Heimcomputer-Klassiker. Und ansonsten nehmt sie einfach als Beispiel für interessante C64-Spiele – etliche weitere stellen euch unsere Autoren im Rahmen des Sonderhefts ausführlicher vor.

ZEHN DER BESTEN

THE SENTINEL

01 Der Wächter sieht alles. Ist mächtig. Absorbiert alles. Ihr müsst ihm in Geoff Crammonds meisterlichem Mix aus Schach und Puzzles in 10.000 Levels Einhalt gebieten. Keine Sorge, je nach Score wurden Dutzende oder Hunderte Levels übersprungen…



MAYHEM IN MONSTERLAND

02 Am Ende der Lebensspanne des C64 im Jahr 1993 zeigte dieser Plattformer den Konsolenspielern, dass ein 8-Bit-Heimcomputer ernst zu nehmende Konkurrenz sein konnte. Viele der späten C64-Titel kitzelten das Letzte aus dem Brotkasten raus.



IMPOSSIBLE MISSION

03 Der Mix aus Plattform- und Puzzlespiel begrüßt euch mit den legendären Worten „Another visitor. Stay a while. Stay forever!“, und aufgrund des packenden Spielablaufs verweilt man auch gerne ewig. In einem unterirdischen Labyrinth sucht ihr nach Codes, um einen fiesen Diktator zu stoppen.



ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

04 Das zweite Spiel auf Basis der SCUMM-Engine (nach *Maniac Mansion*) ist nicht so bekannt, aber faktisch besser als sein Vorläufer. In dem Point-and-click-Adventure müsst ihr als Klatschreporter Aliens davon abhalten, die Intelligenz der Erdbewohner massiv zu verringern.



LAST NINJA 2

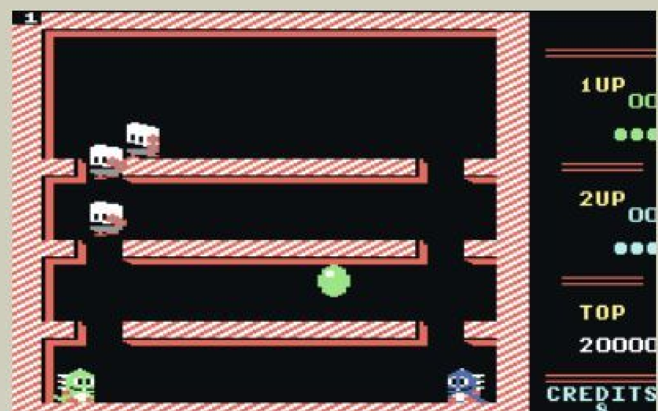
04 *Last Ninja 2* war dank der fantastischen Grafik und der Musik der beste Teil der Trilogie. Auch einige spielerische Sünden des ersten Teils wurden ausgemerzt, ohne den Schwierigkeitsgrad zu senken. Dank dem Gummi-Wurfstern und der Maske in der Packung wurdet ihr sogar selbst zum Ninja!





IK+

06 Das Sequel von Archer Maclean brachte frischen Wind in das Genre der Fighting Games, obwohl er eigentlich nur einen dritten Kämpfer einbaute. Aber *International Karate Plus* punktete durch schicke Animationen und belebte, detailreiche Hintergründe. Dieses Kampfspiel sollte jeder C64-Besitzer in seiner Sammlung haben.



BUBBLE BOBBLE

07 An Arcade-Umsetzungen hat es dem C64 nicht gemangelt, diese Portierung des Taito-Klassikers von Ste Ruddy gehört aber zu den Besten. Spieler auf Spectrum und CPC konnten angesichts der originalgetreuen Grafik, der nahezu perfekten Umsetzung des Soundtracks und des Umfangs (inklusive aller Hauptlevels!) nur neidisch werden.



PARADROID

08 Andrew Braybrook gehört zu den Großmeistern der C64-Entwicklung, und *Paradroid* ist eines seiner besten Werke. Als schwacher Roboter übernehmt ihr per Schaltkreis-Minispiel immer stärkere andere Blechkameraden oder ballert sie kurzerhand zu Altmetall. Nach und nach säubert ihr so alle Decks eines Großraumschiffs.



PROJECT FIRESTART

09 Das 1989 von Electronic Arts veröffentlichte Action-Adventure bedient sich klar bei Filmen wie Alien, was in diesem Fall aber keinesfalls etwas Schlechtes ist. Aus heutiger Sicht kann man *Projekt Firestart* ohne Weiteres als Vorreiter des Survival-Horror-Genres sehen, weshalb ihr es euch keinesfalls entgehen lassen solltet.



ARMALYTE

10 Auf dem C64 wurdet ihr als Shoot-em-up-Fan sehr glücklich, mit vielen Spielen wie Delta, Nemesis und vielen anderen. *Armalyte* zählt ohne Frage zur Genre-Spitze. Dank des nahezu perfekten Spieltempos, der beeindruckenden Bossdesigns und der Ohrwurm-Musik könnt ihr aber auch einen Blick riskieren, wenn ihr keine erklärten Genre-Fans seid.

ZEHN DER BESTEN IMPORTSPIELE

AVENGER (MAX-VERSION)

02 Die japanische Version des *Space Invaders*-Klons ist um einiges besser als die aufgeblähte westliche Fassung. Außerdem ist sie die gelungene Portierung des VC-20-Originals.

ULTIMA 1

01 Das Rollenspiel (2D-Oberwelt, 1-Bildschirm-Städte und 3D-Dungeons) ist aus heutiger Sicht arg simpel, der Packungsinhalt samt Stoffkarte und Münzsäckchen ist den hohen Gebrauchtpreis aber wert.

CASTLEVANIA

03 Richtig, Konamis NES-Klassiker gibt es auch für den C64! Der Port kommt zwar nicht an das Original heran, aber wegen seiner Seltenheit gehört er aus unserer Sicht in jede gut sortierte Sammlung.

THE SIMPSONS ARCADE

04 Warum Konami diese schicke Simpsons-Umsetzung nicht in Europa veröffentlichte, weiß niemand. Denn sie ist gut gelungen und sorgt auch heute noch für eine Menge Spaß.

OIL BARONS

05 So muss ein Computer-gestütztes Brettspiel aussehen! Der C64 verwaltet für euch alle Figuren und Informationen, ihr könnt euch also ganz auf das Ausarbeiten cleverer Strategien konzentrieren.



GYRUSS

06 Konamis Shoot-em-up sorgt mit seiner schnellen Action für eine Menge Spaß, allerdings ist die Steuerung eher ungewöhnlich. Euer Raumschiff dreht ihr ständig um die eigene Achse, dabei gibt es sogar einen angedeuteten 3D-Effekt!



LOST TOMB

07 Diese beeindruckende Umsetzung des Arcade-Automaten von Stern dürften viele europäische Spieler gar nicht kennen. Das Spiel ähnelt *Tutankham*, wenig überraschend müsst ihr alte Grabstätten untersuchen. Dabei schießt ihr auf allerhand Monster und Mumien und sammelt Schätze ein.



DIAMOND MINE

08 Auch hier geht es darum, so viele Wertgegenstände wie möglich zu bergen. Dazu bewegt ihr euch in einer Güterlore durch verwinkelte Minen und müsst die erbeuteten Edelsteine sicher zurück an die Oberfläche bringen. Doch Vorsicht, die Monster können euch berauben! Extrapunkte gibt es, wenn ihr möglichst viel Strecke zurücklegt.



WHISTLER'S BROTHER

09 Dieses clevere kleine Spiel von Brøderbund (*Spelunker*) macht sich eine eher ungewöhnliche Spielmechanik zunutze. In dem weitestgehend simplen Plattformer müsst ihr euren Bruder durch 16 Levels lotsen, indem ihr pfeift. Die Idee war damals neu, wurde aber bereits gekonnt von den Entwicklern umgesetzt.



SPACE TAXI

10 Lasst euch nicht von der simplen Grafik täuschen: Das Action-Spiel ist richtiggehend suchterzeugend. Ihr müsst euer fliegendes Taxi durch 24 knifflige Levels steuern. Erschwert wird dieses Vorhaben von eurem begrenzten Benzinvorrat und dem diffizilen Einsatz der Schubdüsen. Vor allem dann, wenn es mal wieder ans Landen geht …

Microprose Soccer

TOTAL BANANE



» PUBLISHER: MICROPROSE
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: C64 (AMIGA, AMSTRAD CPC, ATARI ST, DOS, ZX SPECTRUM)

Von Harald Fränkel

Ich beneide Menschen, denen während ihrer Teenagerzeit nie ein sogenannter Wunderwuzzi begegnete. So einer wie Thomas, der mich in den 80ern bei einem Turnier mit *Microprose Soccer* zerstörte.

Fünf Jahre lang galt *International Soccer* als das *FIFA* der Homecomputer-Ära. Der Abstieg in die 2. Liga erfolgte erst 1988, als Mats Hummels, Robert Lewandowski, Jérôme Boateng und *Microprose Soccer* auf die Welt kamen. Während die drei Herren natürlich null damit zu tun hatten, dass C64-Kinder dem bis dato amtierenden Fußballspielmeister von Commodore fremdgingen, starteten Chris Yates und Jon Hare, Gründer des Entwicklerstudios Sensible Software (und Schöpfer von *Wizball*) eine unwiderstehliche Flirtoffensive.

Für mich bedeutete *Microprose Soccer* vor allem, dass Stift und Papier ausgedient hatten, wenn es darum ging, Meisterschaften zu organisieren. Das von Andrew Spencer geschaffene Auslaufmodell simulierte lediglich Freundschaftsspiele, der neue Kick-Tipp glänzte mit Liga-, WM- und einer Art Play-off-Modus. Hallenfußball nach dem Vorbild der bis 1992 ausgespielten US-amerikanischen Major Indoor Soccer League gab's gratis obendrauf.


Ich fand *Microprose Soccer* klasse. Bis zu dem Tag, als Thomas mein Herz in Stücke riss. Mit einem 1:5. Einen Treffer zimmerte er mir per Fallrückzieher rein – ich wusste bis zu diesem Zeitpunkt nicht mal, dass die Ein-Knopf-Steuerung derlei Akrobatik erlaubt! Als offizieller *International Soccer*-Weltmeister (der zugegebenermaßen nur im Freundeskreis ermittelt wurde) hatte ich blind auf meine Unbesiegbarkeit vertraut. Hochmut. Fall.

Womit wir beim Wunderwuzzi wären: Das in Österreich gebräuchliche Wort steht für beneidenswerte, von Fortuna geküsste Popo-Violinen, die schlichtweg ALLES können. Multitalente. Tausendsassas. Allrounder. Universalgenies. Checker. Thomas schrieb trotz Schulschwänzer-Rekord super Noten, ging mit den schärfsten Mädels aus, spielte in der (echten!) Tischtennis-Bundesliga, lehnte deshalb ständig Abwerbeversuche von Leichtathletik- und Schwimmtrainern ab und führte vermutlich hobbymäßig Herz-OPs durch.

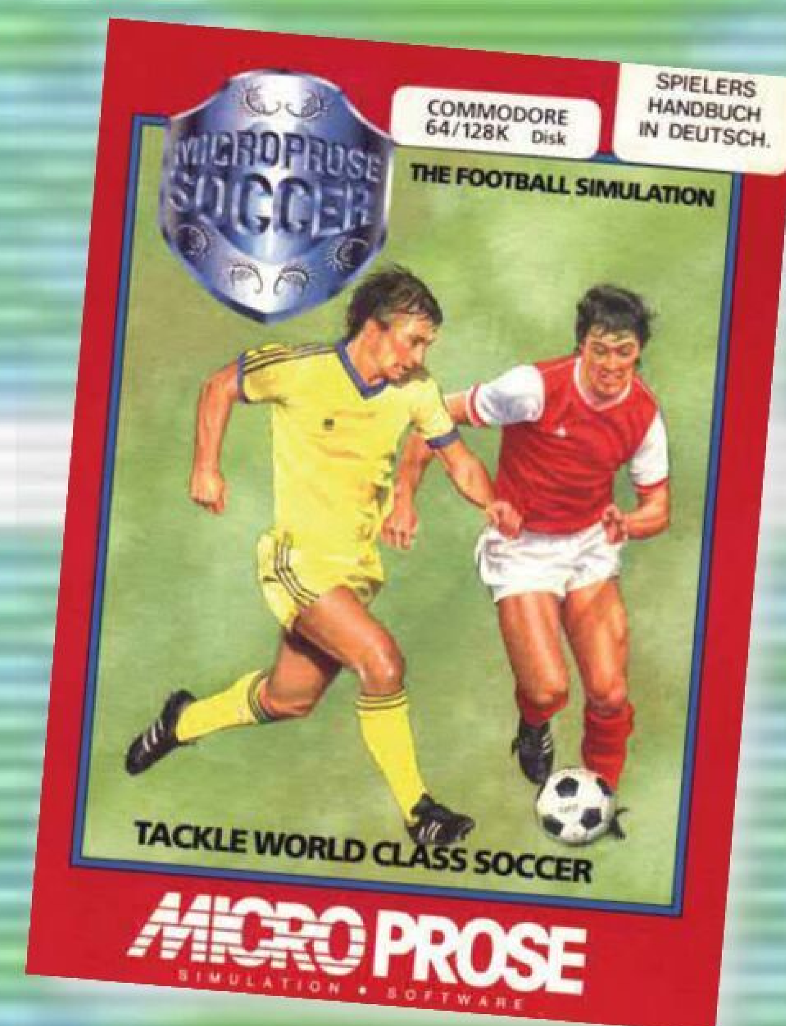
Doch genug Mimimi, zurück zu *Microprose Soccer*. Als das erschien, stand ein gewisser Manfred Kaltz vor seinem Karriereende als Fußballprofi. Weil den ehemaligen Nationalspieler vor allem wegen seiner Bananenflanken fast jedes Kind kannte, wirkten die in der neuen Kickersimulation möglichen Schüsse mit gekrümmter Flugbahn besonders sexy. Im Optionsmenü ließ sich in drei Stufen einstellen, wie stark sich die „Banana Power" auswirkt. Wie hat Horst Hrubesch, einst Teamkollege von Kaltz, so schön gesagt? „Manni Banane, ich Birne, Tor!"

Anders als bei *International Soccer* war der Keeper in *Microprose Soccer* komplett steuerbar. Die Feldspieler konnten grätschen, plötzlicher Regen sorgte für rutschigen Rasen und Zeitlupenwiederholungen versprühten Sportschau-Flair. Ein weiterer Unterschied war die Vogelperspektive. Die erinnert nach wie vor an das ebenso 1988 erschienene Brutalo-Sportspiel *Speedball* der Bitmap Brothers. *Microprose Soccer* überraschte mich: Bei den vorangegangen Erfolgstiteln des Publishers war es zwar auch darum gegangen, gut zu schießen, allerdings im Krieg, etwa bei *Silent Service, Gunship* und *Airborne Ranger*.

Anlässlich dieser Retrospektive habe ich *Microprose Soccer* aus der Mottenkiste geholt und gegen meinen achtjährigen Sohn gezockt. Er gewann 2:1. Was folgte, war YouTube-Jugendsprech: „Ich hab dir die Ehre genommen. Voll aus dem Leben gebummt." Na, vielen Dank auch. *



0:10 2 W GERM


MICROPROSE SOCCER
COMMODORE 64/128K Disk
SPIELERS HANDBUCH IN DEUTSCH.
THE FOOTBALL SIMULATION
TACKLE WORLD CLASS SOCCER
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

TURRICAN II

Wenn die ersten Takte des genialen Titelsongs von Chris Hülsbeck erklingen und ein Laserstrahl das Rainbow-Arts-Logo aus dem schwarzen Bildschirmhintergrund herausbrennt, steigt unser Blutdruck unweigerlich: *Turrican II* wird gleich beginnen!

Wenn ein Entwickler konsequent auf eine Plattform setzt, die ihre besten Jahre bereits hinter sich hat, kann sich das als fatal, aber auch als Glücksgriff erweisen. Auch für den Spieler ist es nie schön, wenn der Software-Nachschub für das Lieblingssystem langsam versiegt, doch am Ende von dessen Lebenszeit kommen oftmals noch wahre technische Perlen heraus. Genauso war es im Fall des Commodore 64 und von Manfred Trenz, der die Möglichkeiten des Geräts bereits mit *Katakis* und *Turrican* ausgelotet und sich mit dessen Fortsetzung das Beste bis zum Schluss aufgespart hatte.

In *Turrican II* übernehmt ihr die Rolle von Bren McGuire, einem Soldaten der United Planets Freedom Force. Er muss an Bord des Raumschiffs *Avalon 1* mitansehen, wie seine Crewmitglieder vom bösen Imperator namens „The Machine" nebst Schergen abgeschlachtet werden. Doch der üble Tyrann übersieht, dass McGuire noch nicht ganz tot ist, was ihm später zum Verhängnis werden soll – denn unser Held schwingt sich in den Turrican-Kampfanzug und begibt sich auf einen vernichtenden Rachefeldzug.

Genau wie im ersten Teil verbindet *Turrican II* gekonnt die Elemente eines klassischen Ballerspiels mit dem explorativen Aspekt, der besonders bei deutschen Spielern gut ankam. Zwar besteht das Spiel aus einer Aneinanderreihung von Levels, doch jeder davon ist riesig und bietet dem Spieler massig Gelegenheit, vom offensichtlichen Pfad abzuweichen und auf Erkundung zu gehen. Wenn ihr euch Mühe gebt und gründlich sucht, könnt ihr haufenweise Extraleben, Power-ups, Diamanten und sogar optionale Bosse finden. Es gibt in der Mitte des Spiels auch einige Flugeinlagen als Abwechslung zu den labyrinthartigen Plattform-Leveln.

Die Vorlagen, die Manfred Trenz zum Design der Spielwelt und der Gegner bewegten, sind offenkundig: Ihr findet Elemente aus *Metroid* in den Plattformabschnitten, und auch die Liebe zu *R-Type* ist deutlich sichtbar. In den späteren Leveln zeigt sich, dass



POWER-UPS TO GO

Bren McGuire stehen zahlreiche sammelbare Extras auf seinem Rachefeldzug zur Verfügung …



MEHRFACH-SCHUSS

■ Diese Waffe kann auf der höchsten Stufe bis zu fünf Schüsse gleichzeitig abfeuern, was es euch ermöglicht, viele Feinde simultan auszuschalten.



LASER

■ Er feuert zwar nur in einer geraden Linie, dafür aber mit überragender Feuerkraft und fräst sich problemlos durch Horden von Gegnern.



ABPRALLER

■ Wenn ein Schuss hiervon eine harte Oberfläche trifft, prallen zwei diagonale Schüsse im 45-Grad-Winkel ab und springen durch abgegrenzte Räume.



POWER LINE

■ Diese Superwaffe bewegt sich vernichtend von beiden Seiten McGuires fort, kann aber durch Hindernisse aufgehalten werden.



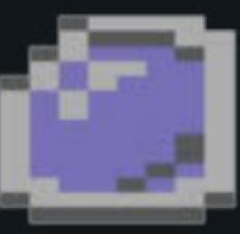
POWER-UP

■ Dieses Extra füllt euren Lebensbalken komplett wieder auf, was je nach eurem Zustand fast einem Extraleben gleichkommt.



SURROUND

■ Dies verlängert die Reichweite eurer Peitsche und ist dann besonders hilfreich, wenn ihr kurz vor einem Bosskampf steht.



SCHILD

■ Sterne funkeln um unseren Helden und erlauben es ihm, zeitlich begrenzt unverwundbar in die Feindesmassen zu laufen.



SCHLAUE BOMBE

■ Sobald ihr dieses Extra aufsammelt, fliegt tatsächlich jeder einzelne Feind auf dem Bildschirm in die Luft.



1-UP

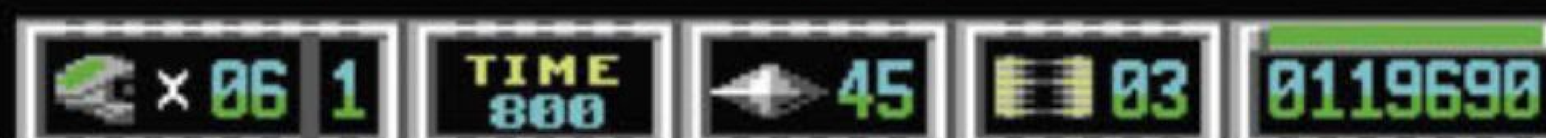
■ Das klassische Extraleben. Diese können in Gruppen gefunden werden, und ihr werdet jedes Einzelne davon brauchen!



DIAMANT

■ Sammelt 100 davon und ihr bekommt ein Continue! Das ist schwieriger als es klingt – es gibt nämlich insgesamt nur 599 Stück!





» [C64] Erinnert ihr euch an *Asteroids*? Genau so verhalten sich die Stachelbälle.

Trenz auch der *Alien*-Reihe nicht abgeneigt gewesen sein kann – wir werden nie den Moment vergessen, als wir zum ersten Mal von der Spielumgebung verschlungen wurden! Trotz dieser Einflüsse ist *Turrican II* so sorgfältig ausgearbeitet, dass der Spieler sich immer in einer kohärenten Welt wähnt, statt nur von einer Popkultur-Referenz zur nächsten zu laufen.

Am besten war Trenz allerdings darin, unmöglich Erscheinendes auf dem C64 möglich zu machen. Ob es sich um butterweiches Scrolling in alle Richtungen handelt, um animierte Hintergründe oder gar um das aufwendige Parallax-Scrolling – nichts davon war zu schwer für Trenz. Auch riesenhafte Boss-Sprites und Unmengen kleinerer Feinde gleichzeitig waren für die von ihm entwickelte Engine kein größeres Problem. Während sich *Turrican II* definitiv wie ein Homecomputer-Titel spielte, kam es von seiner grafischen Pracht und der programmiertechnischen Meisterleistung einem echten Automaten ziemlich nahe.

Es folgte, was zu erwarten gewesen war: Die Spielemagazine überschlugen sich mit Topwertungen und Lobeshymnen. In der *Power Play* 4/91 schrieb unser Autor Winnie Forster etwa: „Durch den plötzlichen Wechsel der Hintergrundmusik oder das Auftauchen neuer grafischer Gags erhält das *Turrican*-Abenteuer eine bisher kaum gekannte Atmosphäre. Die optimale Mischung aus den beliebtesten Spielgenres ist technisch exzellent aufbereitet und angenehm präsentiert. […] Kaufen!“ Leider wurde der Titel für C64-Besitzer zu einem bittersüßen Klassiker: Wer es bis zum Abspann schaffte, bekam dort nämlich zu lesen, dass *Turrican II* Trenz' letztes Spiel für den Heimcomputer sein sollte. Dank des C64-Ballerspiels *Enforcer* stimmte dies zum Glück zwar nicht, dennoch war es das Ende der *Turrican*-Reihe für den Brotkasten. ▶



» [C64] Ein Tunnel voller Raketen: Vielleicht gibt es einen anderen Weg?

Trotz der Tatsache, dass Trenz *Turrican II* auf dem C64 programmiert und entworfen hatte, erschien das Spiel für den Amiga schon ein wenig früher. Das mit der Umsetzung betraute Team von Factor 5 hatte nämlich ein wenig Vorsprung herausgeholt. Dadurch gibt es bei den 16-Bit-Versionen geringfügige Unterschiede zum C64-Original, etwa den nicht vorhandenen Jetpack im letzten Level. Die größte Abweichung ist jedoch die Musik, die Trenz gerne auch in der C64-Fassung gehabt hätte, was sich aber als unmögliches Unterfangen herausstellte. Der Soundtrack der Amiga-Version wurde von Chris Hülsbeck komponiert, der mit Vorarbeit von Jochen Hippel eine Routine schrieb, die sieben Stimmen anstatt der eigentlich möglichen vier gleichzeitig ausgeben konnte. Heute gilt der Soundtrack zu *Turrican II* als eines der herausragenden und bekanntesten Werke von Hülsbeck überhaupt.

Bei der Umsetzung auf Konsolen kann es zu einer Erniedrigung für *Turrican II*. Der Publisher des Titels, Accolade, hatte gerade die Lizenz zu *Universal Soldier* erworben, einem beliebten Actionfilm mit Jean-Claude Van Damme und Dolph Lundgren. Etwa zur gleichen Zeit war die Portierung von *Turrican II* fertiggeworden. Man entschied, dass die Filmlizenz die Marktchancen des Titels steigern würde, und beauftragte den Produzenten Christopher Bankston damit, für die nötigen Änderungen im Spiel zu sorgen. Am auffälligsten ist sicherlich, dass die drei Flugsequenzen gegen drei neue Plattformlevels ausgetauscht wurden, um näher an den Film zu kommen. Auch die Bosse wurden umgestaltet, sodass sich der arme Luc Deveraux nicht nur gegen Mini-Panzer, sondern auch gegen einen neun Meter


» [C64] Die erste Flugsequenz ist guter Genrestandard.

hohen Sergeant Scott zur Wehr setzen musste.

Universal Soldier stieß dann auch nicht nur bei den Spielern auf geringe Gegenliebe, die die Änderungen beklagten, sondern auch bei den Profi-Testern, die das Spiel als nicht mutig genug betrachteten. So schrieb beispielsweise Knut Gollert in der *Power Play* 1/93 unter dem Titel „Lizenzierte Langeweile": „Die hinzugefügten Abschnitte bestehen aus wirr aneinandergereihten Zufällen, die mehr frustrieren als reizen." Die Wertung war mit 55 % überschaubar, ebenso die sechs von 12 Punkten in der *ASM* 6/93, wo zu lesen war, dass der Spieler „nach ein paar Stunden fast suizidgefährdet" sei. Eine SNES-Fassung war geplant, erschien aber nie.

Obwohl die Reihe noch einige Jahre lang mit *Turrican III*, *Super Turrican* und Konsorten fortgesetzt wurde, wird *Turrican II* gemeinhin als Höhepunkt der Serie angesehen. Die Fans loben seine riesigen, offenen Levels, die es bei den Konsolenvarianten nicht mehr gab, da die Publisher dort die linearen, überschaubaren Levels Marke Spielhalle favorisierten. Sobald man einem C64-Besitzer gegenüber *Turrican II* erwähnt, kann man die Begeisterung förmlich spüren, die der Titel auch heute noch auslösen kann. So erschienen über die Jahre immer wieder Nachahmer und sogar zwei Versuche, ein „echtes" *Turrican III* auf dem C64 zu erschaffen. Kurzum: Nach nunmehr 25 Jahren ist *Turrican II* immer noch eines der kultigsten Spiele seiner Generation.


» [C64] Lasst euch hier bloß nicht vom Flammenwerfer treffen!


» [C64] In den späteren Leveln ist sogar der Hintergrund gefährlich!

BOSS-REIGEN

Die Bosse in Turrican waren schon einzigartig, und auch der Nachfolger enttäuscht in dieser Hinsicht keineswegs!



RIESENROBOTER

Dieser überdimensionale Gegner erscheint etwa auf halbem Weg durch den ersten Level, springt von links nach rechts und feuert mit einem großen Laser auf euch. In manchen Versionen fallen durch sein Gestampfe Trümmer von der Decke. Bleibt also besser in der Bildschirmmitte und zielt auf seinen Kopf!

BOSS-KOPF

Hier solltet ihr euch möglichst weit links aufhalten, da dieser Boss einen vom Boden in der Mitte des Bildschirms abprallenden Strahl verschießt. Er lässt auch gerne mal ein paar kleinere Roboter aus seinem Schlund quellen. Zielt auf die blinkende Schwachstelle auf seiner Stirn.



KAMPFGLEITER

Diese lästige Maschine verfügt über eine Vielzahl von Waffen. Wenn ihr ihr zu nahe kommt, schnappt sie euch und verfrachtet euch kurzerhand ins Nichts außerhalb des Bildschirms. Haltet also einen Sicherheitsabstand ein und ballert auf ihre Waffen.





DAS AUGE

■ Dieser zyklopische Geschützturm bewegt sich in der Mitte des Bildschirms auf und ab und verschießt dabei Raketen in eure Richtung. Der Trick ist es, auf ihn draufzuspringen, sobald er feuert. Dann springt herunter und zielt auf sein Auge. Nachdem er genügend Schaden genommen hat, fliegt er wild umher.



EYE-POD

■ Dieser an der Wand montierte Augapfel spuckt wiederum zahlreiche Augäpfel auf euer Schiff, die in alle Richtung herumhüpfen. Glücklicherweise könnt ihr sie abschießen, um euch danach wieder auf das Hauptziel zu fokussieren.



STAHLDRACHE

■ Der Stahldrache wird versuchen, euch mit seinen Schwingen nach hinten zu pusten. Wenn ihr es irgendwie schafft, nicht gegen die Stachelwand zu klatschen, müsst ihr noch seine Feuerstöße überstehen. Bleibt so nah wie möglich dran und schießt dem Biest in den Kopf.



DOPPEL-KANONE

■ Diese Konstruktion feuert in schneller Folge heftige Laserschüsse und kleinere Kugeln auf euch und bewegt sich dabei rauf und runter. Nachdem ihr die ersten Waffen zerstört habt, wird sie noch aggressiver, bewegt sich schneller und versucht, euer Schiff zu rammen.



RIESEN-WALKER

■ Die große Ausgabe der kleinen Walker ist unglaublich zäh – und einfach draufzuspringen hilft diesmal nichts! Ihr müsst euch durch eine unbegrenzte Zahl von ihnen schlagen, bis ihr das Ende des Levels erreicht. Hämmert also auf den Feuerknopf und nutzt die Power-Lines!



DER STAMPFER

■ Diese bedrohliche Sphäre fliegt herum und lässt euch ab und zu in ihr Inneres blicken. Sobald ihr dies zerballert habt, teilt sie sich und die beiden Hälften versuchen, euch zu zermalmen. Wenn ihr erstmal eine Hälfte zerstört habt, ist der Rest ein Kinderspiel.



THE MACHINE

■ Diese Cyber-Soldat ist euer Endgegner. Er ist verdammt schnell und versucht, euch abzuschießen und zu rammen. Passt auf und zielt auf sein Helmvisier, wenn ihr Erfolg haben wollt – und glaubt nicht, dass irgendein Teil des Bildschirm Schutz bieten könnte!

Maniac Mansion

NIE WIRD'S WAS MIT DER KETTENSÄGE

» RETRO-REVIVAL



» **PUBLISHER:** LUCASFILM GAMES
» **ERSCHIENEN:** 1987
» **HARDWARE:** C64 UND VIELE ANDERE)

Von Jörg Langer

1987 war ich fünfzehn und kannte zwei coole Leute. Cool fand ich sie, weil sie a) etwa doppelt so alt waren wie ich, sich b) dennoch mit mir abgaben und c) meine mit Abstand besten Raubkopien-Quellen waren. Der eine war Polizist, der andere arbeitete als Maschinenbauer oder so. Letzteren besuchte ich gerne mal in der Fabrikhalle, wo wir dann zu seinem Spind gingen und ich neue Ware bekam. An einem Herbstabend nahm er mich mit zu sich nach Hause, drei Kuhdörfer weiter, weil er etwas Neues hatte. Ein Adventure, das man mit dem Joystick steuerte!

Nun kannte ich, erfahrener Spieleexperte, der ich war, natürlich Adventures, von den Scott-Adams-Zweiwort-Parsern bis zu den beinharten Infocoms, und auch *King's Quest* oder das bombastgrafische *Amazon* schlummerten in meiner Sammlung. Aber ein richtiges Adventure, bei dem man die Sätze per Joystick zusammenklickte und zur Objekt- oder Zielauswahl ganz einfach die entsprechende Stelle anwählte? Will ich haben, hier sind die Leer-Disks!

So verlief meine erste Begegnung mit *Maniac Mansion*, das ich dann am heimischen C64 vollends in mein Herz schloss: Drei Charaktere aus sieben wählen, alle paar Meter eine Anspielung übersehen (ich war fünfzehn, und mein Englisch noch ausbaufähig …), hirnzermarternde Puzzles und nette Animationen, sogar einige der ersten Cutscenes der Spielegeschichte im Wortsinne – es war sonnenklar, dass ich es mit einem Meisterwerk zu tun hatte. Ein fieses Meisterwerk obendrein: Wer ständig vor verschlossenen Türen steht und in der Küche die Kettensäge hängen sieht, dem geht das Herz auf. Es fehlt ihr zwar das Benzin, eine typische Adventure-Komplikation, doch das wird doch wohl zu finden sein. In der Garage beispielsweise. Oder im Keller?

Maniac Mansion war zwar längst nicht mein erstes Spiel von Lucasfilm Games, doch weder *Ballblazer* noch *Rescue on Fractalus* noch *Labyrinth* hatten mich derart geflasht. *Maniac Mansion* war anders, und es legte nicht nur den Grundstein für zahlreiche weitere Adventures aus dem Hause LucasArts, sondern definierte über Nacht den Genrestandard neu. Es ist kein Zufall, dass 1987 das letzte Jahr war, in dem der Genreprimus Infocom noch reine Textadventures herauszubringen wagte, ab *Zork Zero* versuchte man, auf den Grafik-Zug aufzuspringen. Doch wer Spiele wie *Maniac Mansion* oder die noch weit populäreren Nachfolger wie *Secret of Monkey Island* erstmal gespielt hatte, war nur noch schwer zum Tippen ganzer englischer Sätze zu bewegen: LucasArts-Spiele waren (beinahe) ebenso knifflig, aber schöner, witziger und komfortabler.

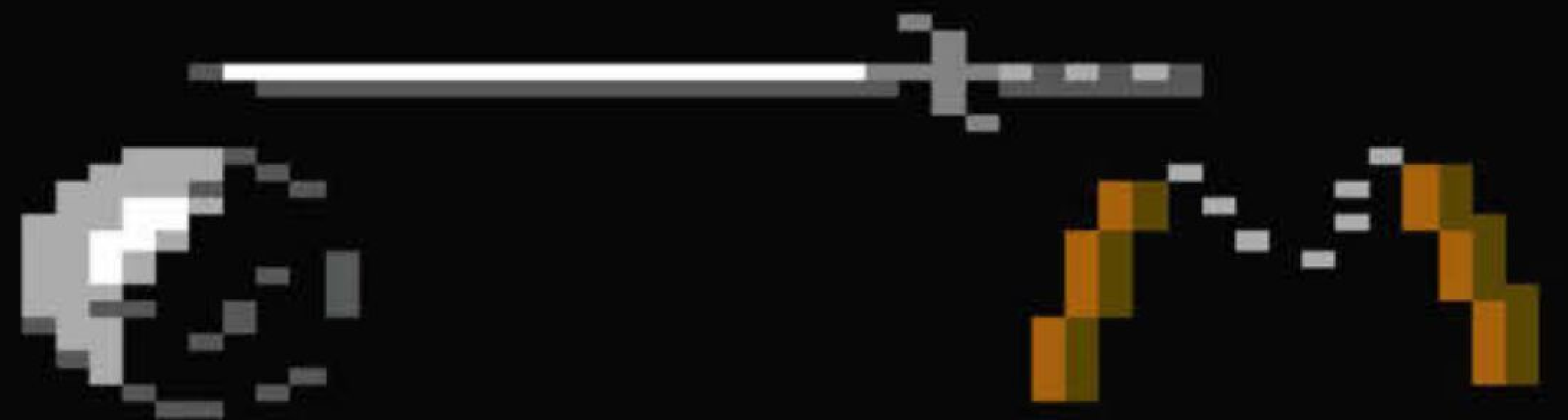
Ach so, für die drei oder vier Leser, die es nicht wissen: Natürlich gibt es gar kein Benzin in der Maniac Mansion. Die Kettensäge war ein „Red Herring". 

Gehe zu
Nimm Zieh Gehe zu
Gib Drück Was ist
Lies Öffne Benutz
Schlüssel
alte Batterien

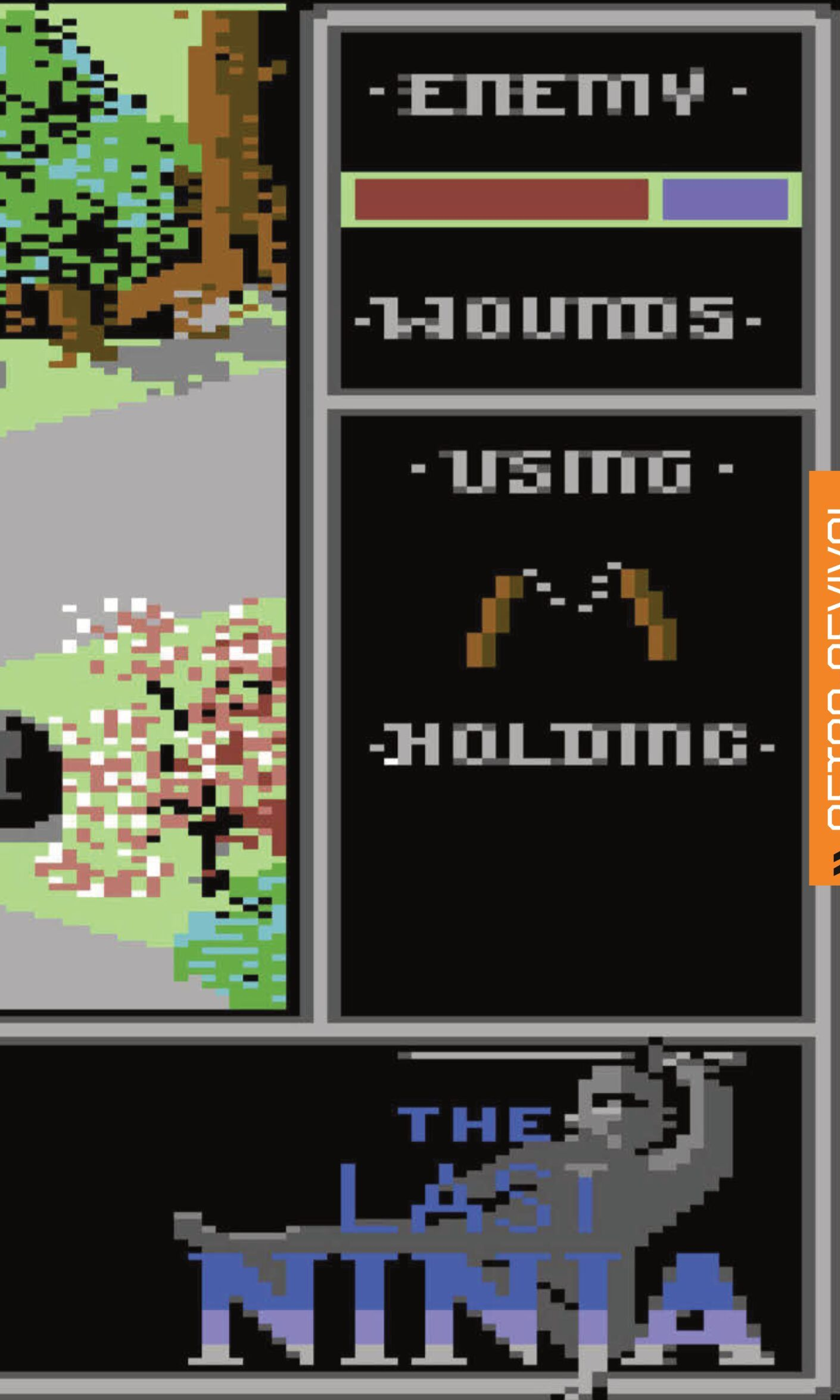

Person Schliess auf
Schliess Schalt ein
Reparier Schalt aus
Taschenlampe (aus)
Käse







-POWER-
-WEAPONRY-



» RETRO-REVIVAL

The Last Ninja

WAS AUF DIE OHREN!



» PUBLISHER: SYSTEM 3
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: C64 (UMSETZUNGEN FÜR APPLE IIGS, BBC MICRO, ACORN ELECTRON, PC, APPLE II, ATARI ST, AMIGA, ACORN ARCHIMEDES, ZX SPECTRUM)
Von Knut Gollert

Die besten Klassiker sind ohne Ausnahme immer die, an die man sich am leichtesten erinnert. Denkt man an sie zurück, hat man sofort Bilder oder Schlüsselszenen im Kopf. In einigen Fällen aber auch nicht. Da hat man's im Ohr. Bestes Beispiel dafür: *The Last Ninja*.

Denn – um das alles hier mal abzukürzen – das Spiel lebte einfach von seinem unglaublich guten Soundtrack! Grundsätzlich ist *The Last Ninja* ein Action-Adventure, in dem der Spieler von Bildschirm zu Bildschirm rennt, um dort Gegner zu bändigen oder ab und an einen Gegenstand zu finden, der dann an anderer Stelle zu benutzen ist.

Das klingt sehr simpel, ist aber nie einfach, da das Kampfsystem extrem auf richtiges Timing abgestimmt ist. Waffen – wie ein Katana oder Bo – machen die Schlägereien etwas leichter, geworfene Shuriken erst recht. Weder Kampfsystem noch Rätsel sind schwungvoll oder richtig motivierend. Dafür ist jedoch die Präsentation da: Was System 3 da 1987 grafisch auf den C64-Screen gezaubert hat, motivierte auch ohne Top-Gamedesign für etliche Tage und machte aus dem eigentlich mittelmäßigen Spiel einen Knaller.

Und die schon gelobte Musik erst! Ben Daglish und Anthony Lees haben einen Soundtrack aus dem SID gezaubert, der mich ganz persönlich total mitgerissen hat. Ich habe die Tracks vor drei Jahrzehnten sogar umständlich auf Kassette gebannt, um sie im Walkman immer bei mir zu haben.

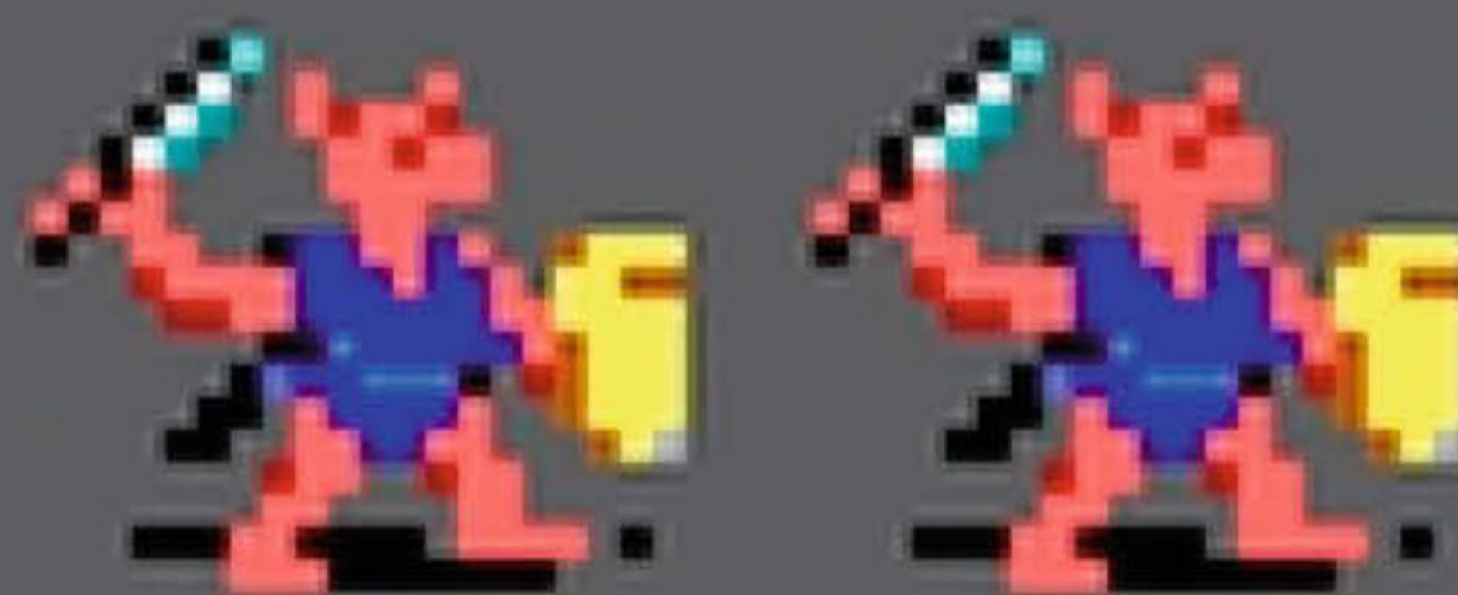
Um auf die eingangs erwähnte Schlüsselszene zurückzukommen: Mein *The Last Ninja*-Moment fand nicht vor dem Computer statt. Vielmehr sehe ich mich heute noch in der Badewanne sitzend, den Blick auf meinen fetten Sanyo M4500KE Kasettenrekorder gerichtet, aus dem der Daglish/Lees-Soundtrack dröhnte. Sehr zufrieden war ich damals mit meinem Leben. Danke, *The Last Ninja*! *

KOBOLD LEADER

HITPOINTS 4

AC 7

SHORT BOW













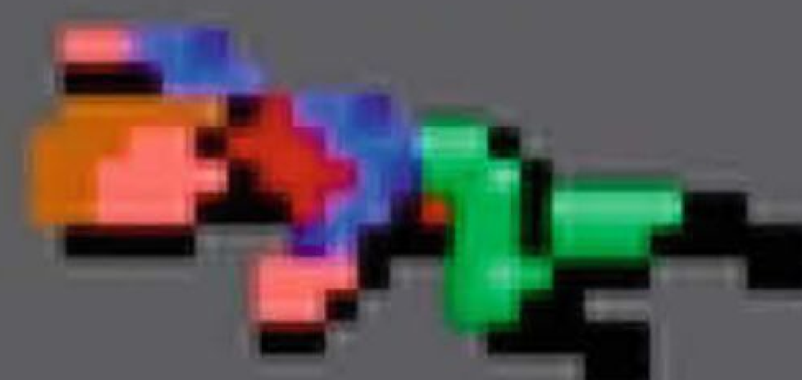






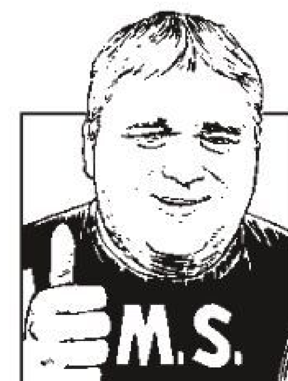






Pool of Radiance

STRAHLENDER TEICH



» ENTWICKLER: SSI
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: C64, MS-DOS, APPLE 2, AMIGA, MACINTOSH

Von Mick Schnelle

Mit *Pool of Radiance* fand das AD&D-Regelwerk 1988 seinen Weg auf die Heimcomputer der Zeit. Mick Schnelle war von Anfang an mit dabei und machte gleich zu Beginn eine gehörige Fehlinvestition.

In den sehr frühen 80er Jahren betrat ich eines Nachmittags den Fantastic Shop in Düsseldorf, aus dem später mal der Vertrieb FanPro werden sollte, und stellte die schicksalhafte Frage: „Was ist ein Rollenspiel?" Der Verkäufer wies auf eine Ecke im Hintergrund, wo sich mehrere Leutchen versammelt hatten. „Frag die da!", war sein knapper Ratschlag. Als ich so um neun Uhr abends den Laden verließ, hatte ich mein erstes Rollenspielabenteuer hinter mir und trug das damals neue deutsche Dungeons&Dragons-Basisset mit nach Hause. Später an der Uni wurde aus D&D schnell das ausgefeiltere Advanced D&D, und ich verbrachte mit meiner Rollenspielgruppe deutlich mehr Zeit als mit den Kommilitonen in der Chemie.

Als dann 1988 SSI mit *Pool of Radiance* die Umsetzung des AD&D-Regelwerks auf den C64 herausbrachte, gehörte ich garantiert zu den allerersten Käufern. Testberichte in *ASM* oder *Power Play* wartete ich erst gar nicht ab. Bis dahin war *The Bard's Tale* mein Lieblingsrollenspiel, *Ultima* war damals nicht so mein Fall. Doch *Pool of Radiance* verwies den Electronic-Arts-Barden auf Platz 2. Und das kam so: In den meisten Rollenspielen der Zeit bestanden die Abenteurertruppen meist aus Helden, die in zwei Reihen kämpften. Die erste Reihe gehörte dabei den Kämpfern, die hintere Magiern und Klerikern.

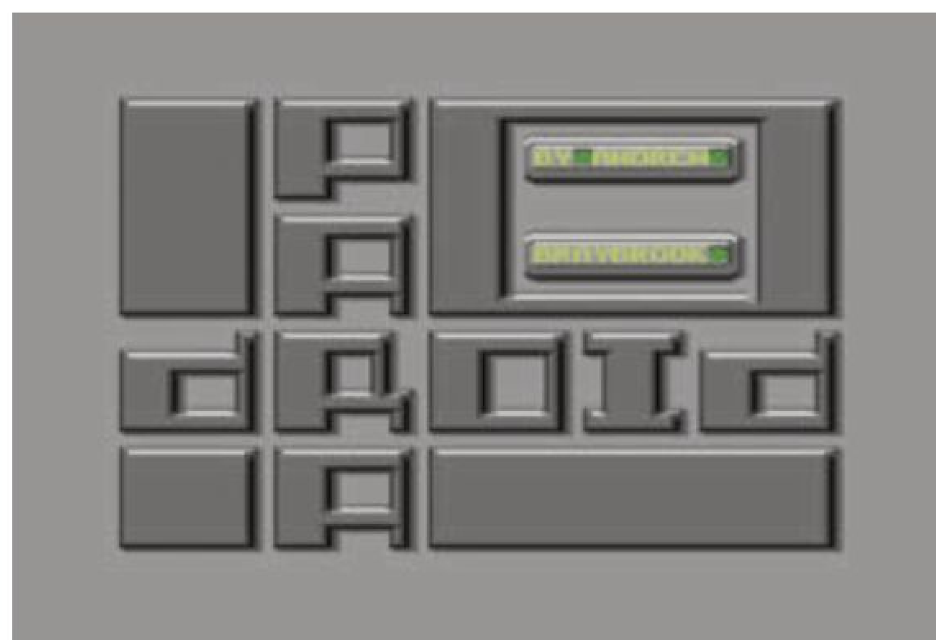
Das war bei *Pool of Radiance* anders. Hier gab es ein isometrisches Kampffeld, auf dem sich die bis zu sechs Helden frei bewegen werden konnten. Dasselbe galt natürlich auch für die Gegner, was zu herrlich taktischen Gefechten fast ohne Einschränkungen führte. Auch der Rest des Spiels konnte sich sehen lassen und bot als erstes Computerspiel eine akkurate Umsetzung des AD&D-Regelwerks. Zaubersprüche etwa musste sich der jeweilige Magier vor den Gefechten merken. Waren sie verbraucht, war er mehr oder weniger hilflos. Ebenfalls ein Vorteil gegenüber *The Bards Tale* war die deutlich ausgefeiltere Geschichte. Dazu lag ein „Abenteurer Journal" in gedruckter Form bei, das neben einem Coderad als Kopierschutz diente. Sehr nett: Der Spieler wurde erst allmählich in die mysteriösen Geschehnisse in der Stadt Phlan eingeführt. Die ersten Missionen wirkten noch unzusammenhängend, bevor es in den Untergrund und in die Gegend um Phlan herum ging.

Doch jetzt zu etwas nicht ganz so Nettem: Die Kämpfe waren bockschwer, die Gewölbe vertrackt. Also wollte ich das ebenso erhältliche Cluebook kaufen. Aber das war teuer, und im Fantastic Shop entdeckte ich das deutliche günstigere *Pool of Radiance*-Modul für das Pen und Paperspiel. Gesehen, gekauft… Doch oh weh, bis auf die Geschichte glich nichts darin dem Computerspiel. Schon gar nicht die Gewölbekarten. So musste ich in den sauren Apfel beißen und mein knappes Bafög doch noch in das Cluebook investieren. Trost zum Schluss: Wer *Pool of Radiance* heute bei GoG kauft, bekommt die Tipps-Fibel kostenlos dazu. Immerhin. *

Paradroid

ANDREW BRAYBROOKS ABWRACK-REIGEN

RETRO-REVIVAL





» **PUBLISHER:** HEWSON CONSULTANTS
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **GENRE:** ARCADE/LOGIK-SPIEL
» **HARDWARE:** COMMODORE 64

Von Jörg Langer

Im Gegensatz zu anderen Braybrook-Spielen wirkte *Paradroid* grafisch minimalistisch. Dabei stammt unser Screenshot bereits von der schöneren Heavy-Metal-Edition (1989)! Dennoch erkennt man sofort Raumschiffdecks und Roboter. Die Idee, die 24 Droidentypen über eine dreistellige Zahl darzustellen, war so simpel wie genial. Obwohl sie faktisch gleich aussahen, konnte man sie so unterscheiden. Ja, noch mehr als das, denn ähnlich wie in den ASCII-Welten eines *Rogue* spielte das Kopfkino mit: Ein Wach-821er sah einfach viel gefährlicher als ein niederer Putz-123er oder Instandhaltungs-300er.

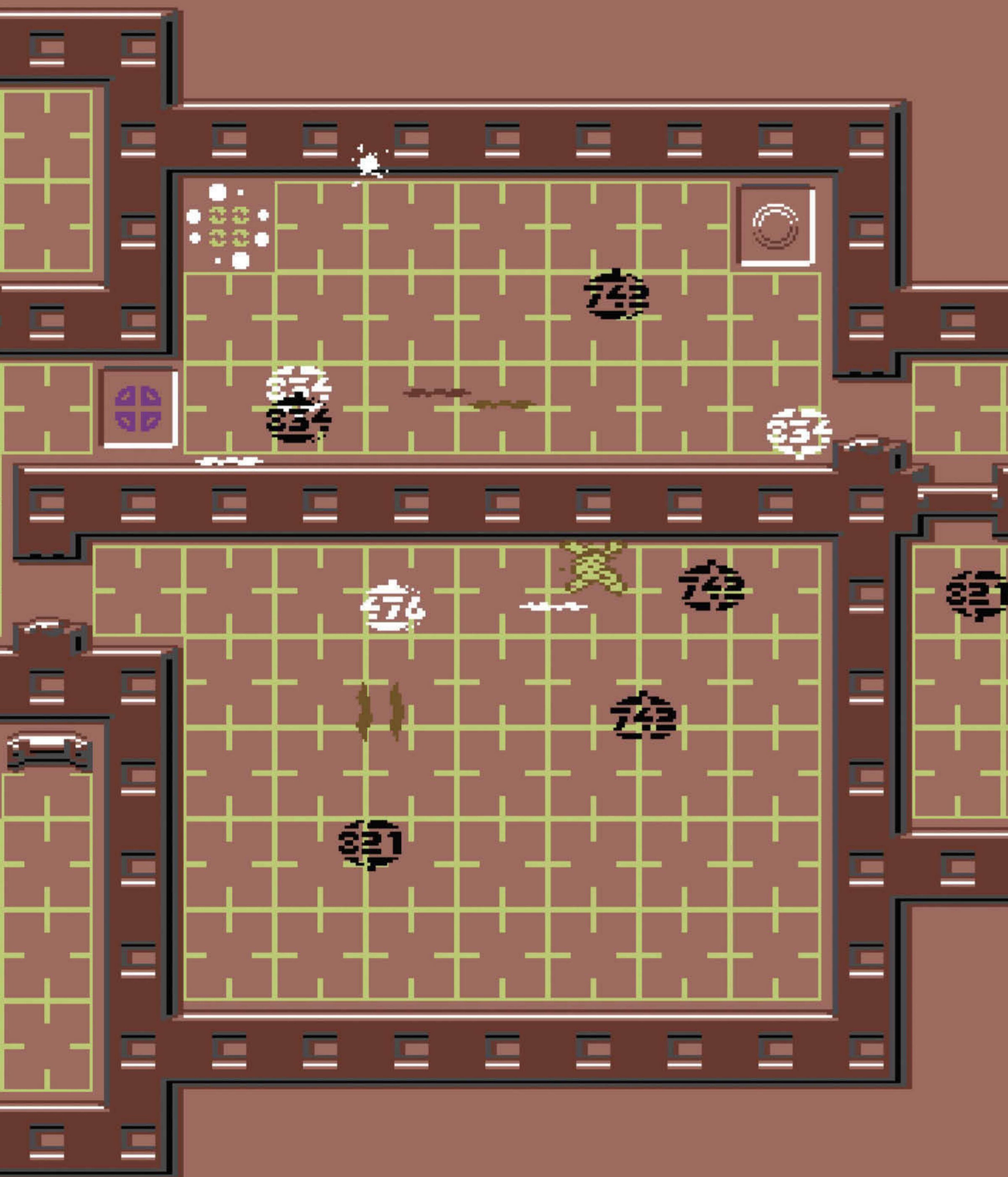
Das Ziel war klar: Ein gutes Dutzend Raumschiff-Levels dadurch zurückzuerobern, dass man als 001-Droide alle anderen Roboter abschoss oder übernahm. Letzteres per Minispiel, bei dem man mehr Relais mit Strom versorgen musste als der andere Robot. Gelang das, übernahm man ihn, scheiterte man, wurde man auf die 001-Form zurückgeworfen. War man bereits in dieser, hieß es Game Over, ebenso, wenn man als 001 abgeschossen wurde. Wenn die Übernahme glückte, brannten die Schaltkreise des neuen Robots bald durch, und man musste wieder als 001 weitermachen – oder vorher den nächsten Droiden übernehmen. Am instabilisten war der Chef-Droide 999, der die Brücke bewachte.

Ebenfalls motivierend: Erst beim Öffnen eines Schotts wurde klar, welche Droiden sich dahinter verbargen – oft genug nahm man seine künstlichen Füße gleich wieder in die Hand. Überhaupt musste ich taktisch vorgehen: Keine gute Idee war es, nach Übernahme eines hochrangigen Robots (der kräftiger, schneller und besser bewaffnet war) gleich alles abzuballern. Wenn später etwas schieflief, war man als 001 sehr froh, noch schwächere Droiden zur Übernahme zu finden.

Waren alle 16 Decks gesäubert, ging es auf dem nächsten Schiff weiter. Ich bin, glaube ich, damals bis zum dritten gekommen, nach langem Training. Schiff 8, Itsnotardenuff genannt ("It's not [h]ard enough") wiederholte sich dann immer wieder, sollte man auch dieses knacken. *Paradroid* habe ich über die Jahre hinweg immer wieder gespielt. Zeitlos gut!






742
834
834
742
476
742
821

HOMECOMPUTER-KLASSIKER

Summer Games

EPYX KLETTERT AUFS PODEST

» **PUBLISHER:** EPYX
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **HARDWARE:** COMMODORE 64 , VERSCHIEDENE

Den Stabhochsprung hat wohl niemand auf Anhieb kapiert. Andere Leichtathletik-Disziplinen waren eingängiger, sie klärten die großen Fragen, die schon in der Antike galten: Wer rennt am schnellsten? Wer springt am höchsten? Wer wirft am weitesten? Doch welcher Wahnsinnige kam als Erster auf die Idee, sich mit einem biegbaren Stab durch die Luft zu schleudern?

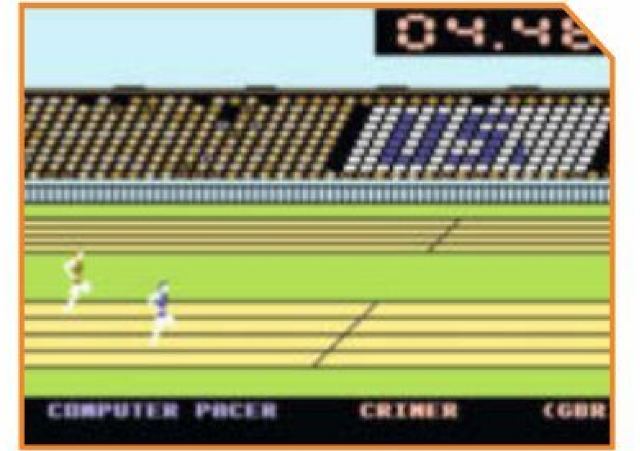
Lange konnte uns das egal sein, doch dann kam *Summer Games*. Und mit ihm das Mysterium, wie irgendwie der Stabhochsprung zu schaffen ist. Dabei wirkt es einfach. Mit Joystick runter platziert man den Stab auf dem Boden, mit Joystick hoch hebelt man sich in die Höhe, und mit dem Feuer-Knopf stoßen wir uns ab. Doch in der Praxis war das frustrierend schwer. Bis uns ein Freund den großen Trick enthüllte: „Drück schon nach unten, sobald die Stabspitze in der Mitte des Stadions ist. Mit etwas Übung passt du das Timing richtig ab und schaffst es!" Stimmt, zumindest die 4-Meter-Marke hat man so geknackt. Und dann kam der Ehrgeiz nach viel größeren Höhen! *

BIOGRAFIE

Auch wenn Epyx nicht die Ersten waren, die sich von den Olympischen Spielen inspirieren ließen, wurde *Summer Games* ein enormer Hit in den 80ern. Denn es mischte starke Grafik mit zur jeweiligen Sportart passender Bedientechnik – statt wie die Konkurrenz nur joystickzerstörendes Dauerrütteln zu favorisieren. Schnell wurde es zum populärsten Sportspiel mit gemischten Disziplinen, nur getoppt von einigen der eigenen Sequels (insbesondere *Summer Games 2* und *Winter Games*). Es blieb den ganzen Lebenszyklus des Commodore 64 über hoch angesehen, und natürlich entstanden viele Nachfolger und Nachahmer. Epyx brachte auch unkonventionellere Varianten heraus, wie *World Games* (Fassspringen …) und *California Games* (Surfen …).

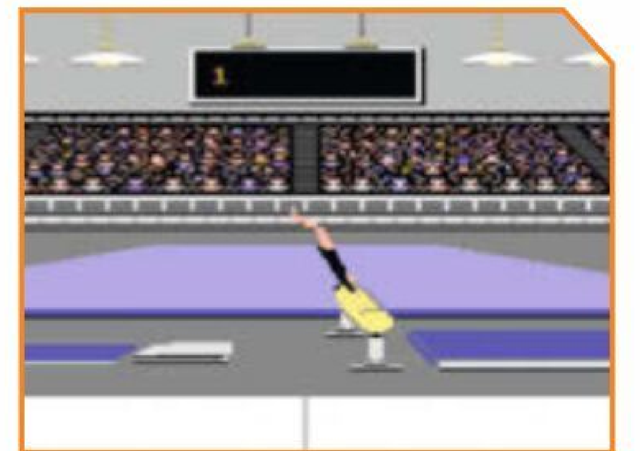
KLASSISCHE MOMENTE IN *SUMMER GAMES*

Die Menge tobt



Für die grafischen Standards seiner Zeit war *Summer Games* superb, nicht nur bei den Athleten-Animationen. Sogar im Hintergrund waren Details zu bewundern; beim 100-Meter-Sprint lauft ihr an einem Abschnitt vorbei, wo Fans große Karten hochhalten. Dann drehen sie die um und es erscheint groß „USA". Sehr passend, schließlich fanden die Olympischen Sommerspiele 1984 in Los Angeles statt.

Körperbeherrschung



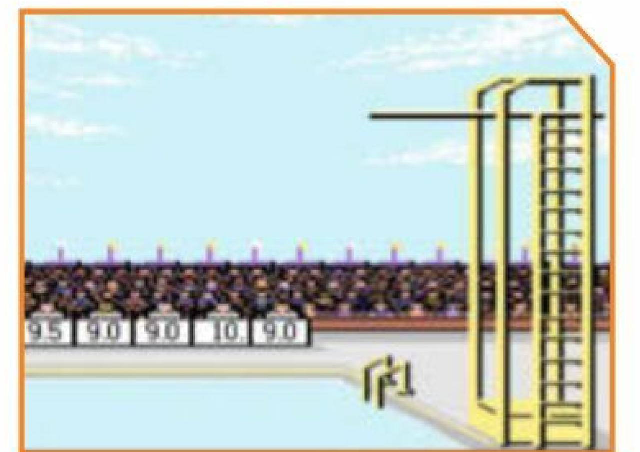
Beim Turnen können sich Filigrantechniker so richtig austoben: Die Steuerung in dieser Disziplin gehört zu den schwierigsten im Spiel. Am Anfang kann schon eine einfache Landung knifflig werden. Aber wenn ihr dranbleibt, irgendwann eine Drehung vor dem Bock schafft und danach eine perfekte Landung hinlegt, wirkt es wie Magie.

Hellseherei



Kennt ihr den Trick, um beim Tontaubenschießen abzuräumen? Die Ziele fliegen von beiden Seiten ins Bild, aber es gibt kein Zufallselement. Habt ihr das erstmal durchschaut und euch die Abfolge eingeprägt, könnt ihr so tun, als ob ihr ein Hellseher seid, wenn ihr das nächste Mal gegen einen Freund antretet und jedes Mal trefft.

Perfektion



Das Turmspringen belohnt euch mit einer besonders schön inszenierten Auswertung. Ihr seht nicht nur die Punktzahl auf dem Bildschirm, stattdessen enthüllt dramatisch jeder Wettkampfrichter von links nach rechts die Bewertung, die er euch gibt: Kommen dann zum Beispiel 9.0, 9.5 und 10, fühlt ihr euch versucht, sofort von einer Haushaltsleiter hinab ins Planschbecken zu springen.

KLASSIKER-CHECK



Ein Spiel, hässlich wie der Krieg. Dazu eine friedensbewegte Jugend. Heute scheint der Erfolg von *Airborne Ranger* in den späten 80ern kaum noch nachvollziehbar. Bis man es denn mal wieder spielt!

„Meine Fresse, ist das hässlich", war des Öfteren zu hören, wenn auf einem flimmernden Fernseher *Airborne Ranger* lief. Nein, das war keine mittlerweile vergessene Actionserie mit David Hasselhoff, sondern der erste Taktik-Shooter von Microprose. Eigentlich stammten vom Entwickler und Publisher rund um den kernigen Ex-Militär Bill „Wild" Stealey ja Simulationen im weitesten Sinne. Für Actionspiele mit viel Ballern waren die Herrschaften aus North Carolina eher nicht bekannt.

Airborne Ranger war ihr Debüt im damals noch spärlich besetzten Feld der taktischen Schleichshooter. Wie in Hideo Kojimas allerersten *Metal Gear*, das ebenfalls 1987 erschien, gehörte Schleichen bei den Rangern zur allerersten Heldenpflicht. Denn wer in den zwölf Missionen einfach in Richtung Ziel stürmte, kam meist nur wenige Bildschirmzentimeter weit. Stattdessen galt es Gräben, Zäune und andere Hindernisse zu nutzen, um sich an den Gegnern vorbeizumogeln. Nur so konnte man als Elitesoldat die teils mehrstufigen Einsätze hinter den feindlichen Linien bewältigen.

Und wie im fernen Japan funktionierte das „Kriechen, Rennen und Gegner meucheln"-Konzept auch im Dienste der namensgebenden Ranger. Dazu tickte ein knappes Zeitlimit herunter und verlieh der Krabbel-Action noch zusätzlichen Pep. Wer mit keuchendem Helden (Kondition und Tempo ließen durchs Rennen nach) gegen die Uhr zum Aufnahmepunkt hechelte, erlebte mehr Dramatik als in manchem Actionfilm. Zusätzliche Taktik kam durch die Nachschubbehälter ins Spiel, die man vor Missionsstart selbst übers Einsatzgebiet verteilt hatte. Munition und Medikits waren stets knapp und konnten den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Und ein drittes Element sorgte für reichlich Motivation: Wie damals bei Microprose üblich, konnte man Punkte und darüber letztlich Beförderungen und Orden sammeln. Besonderer Gag: Wer bei einer Mission in Kriegsgefangenschaft geriet, konnte von einem anderen Soldaten in einer weiteren Mission wieder befreit werden. Ansonsten hieß Versagen stets Tod der Spielfigur.

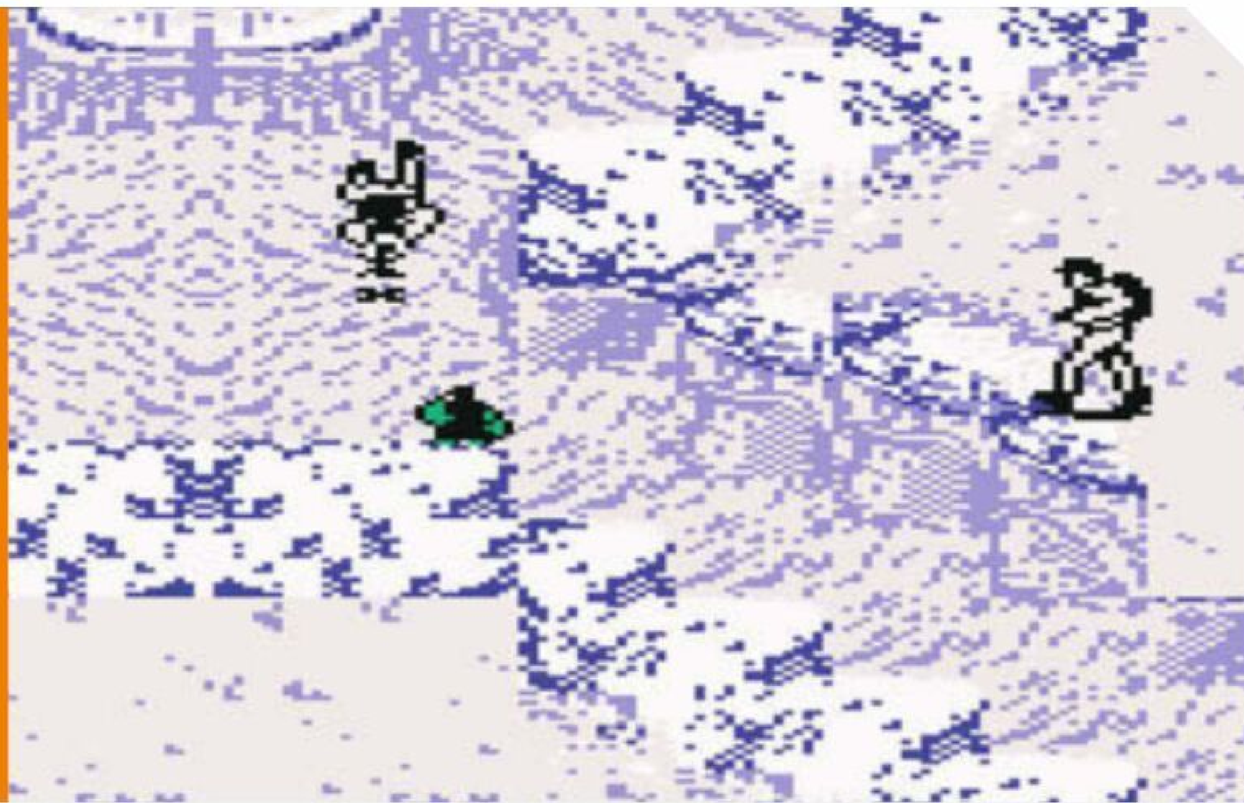
Das Spielkonzept war nicht unkomplex und der Speicher des C 64 mit maximal 59 KByte wirkt heute albern winzig. Damals musste aber auch noch die Grafik reingequetscht werden, weshalb den Entwicklern der körnige Pixelbrei samt Ruckelanimationen vergeben sei. Mehr Platz für Buntes gab es wahrscheinlich einfach nicht! Und ehrlich gesagt war Herrn Kojimas erstes *Metal Gear* auf dem NES auch nicht sonderlich viel schöner …

Zudem sprach der Erfolg für sich. Es gibt kaum einen Spieleveteranen aus jener Zeit, der sich nicht mit einem seligen Lächeln an die ultraspannenden Missionen mit latenter Herzschreckgefahr zurückerinnert. Erst nachdem Microprose den schöpferischen Zenit am Anfang der 90er Jahre bereits überschritten hatte, kam 1992 der „Nachfolger" namens *Special Forces*. Der stammte aber von einem völlig anderen Team und hatte mit *Airborne Ranger* außer dem Setting nur noch wenig zu tun, es setzte auf Baller-Action statt Taktieren. *Special Forces* geriet zu Recht schnell in Vergessenheit. *Airborne Ranger* gehört dagegen in jede gute Retrosammlung. Unsere Garantie: Die miese Grafik habt ihr nach den ersten fünf Minuten voller Hochspannung vergessen! *



Von Mick Schnelle

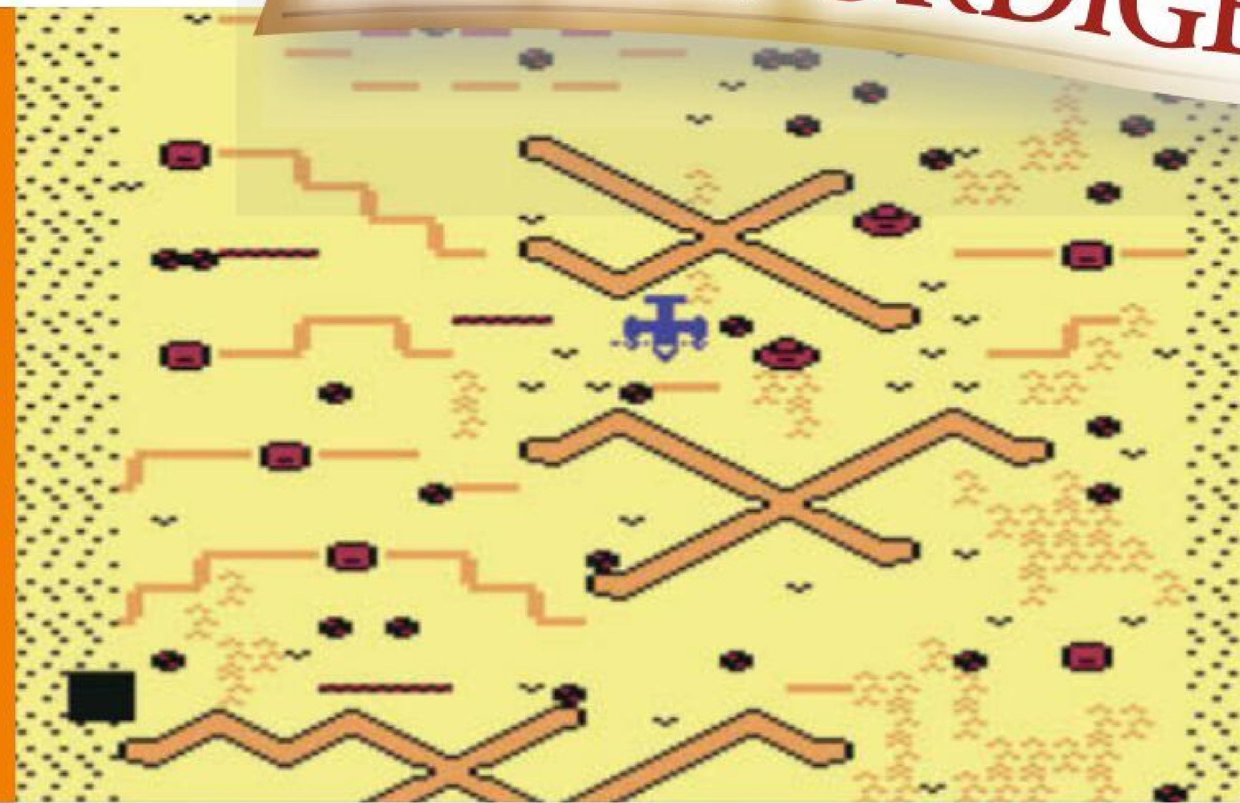
WIESO EIN KLASSIKER?



Schleichen, Schießen, Sabotage

Die Mischung aus Schleichen, Schießen und Deckung ausnutzen, um die jeweiligen Ziele zu erreichen, wird zusammen mit dem Countdown zum nervenaufreibenden Thriller. Hier einen Graben entlangkrabbeln, während die Wachen jeden Millimeter Sichtlinie überprüfen. Dort Stacheldrahtsperren sprengen, ohne gesehen zu werden, und auf gar keinen Fall ins eins der Minenfelder zu geraten, das ist fast perfekte Spannung. Und bei all der Vorsicht nur nicht vergessen, wo man den Nachschub abwarf.

DIE TAKTIK



Nachschub clever verteilen

Airborne Ranger ist ein taktisches Actionspiel, bei dem schnelle Reflexe gefragt sind. Nur nützen einem die wenig, wenn man die Mission nicht gut geplant hat. Und auch das wieder unter Zeitdruck. Denn bevor es richtig zur Sache geht, überfliegt man das Einsatzgebiet und muss drei Säcke voll Munition und Medikits strategisch geschickt abwerfen. Dabei auf keinen Fall vergessen, dass die Säcke an Fallschirmen zu Boden segeln und deshalb erst in einiger Entfernung landen.

NICHTLINEARE LEVELS



Freies Spiel für freie Ranger

Zu einer Zeit, in der die meisten Actionspiele den Weg linear vorgaben, bot Airborne Ranger eine relativ freie Vorgehensweise. Das Einsatzgebiet ist zwar beschränkt, aber frei erkundbar. Wer will, nutzt Gräben und Mauern, um möglichst ungesehen ans Ziel zu gelangen. Es geht aber oft auch mit der Brechstange. Der Bunker steht im Weg und eine nützliche Rakete ist mit im Reisegepäck? Nun, dann lässt sich das Ding effektiv nutzen – und mit ein wenig Geschick merkt niemand was davon.

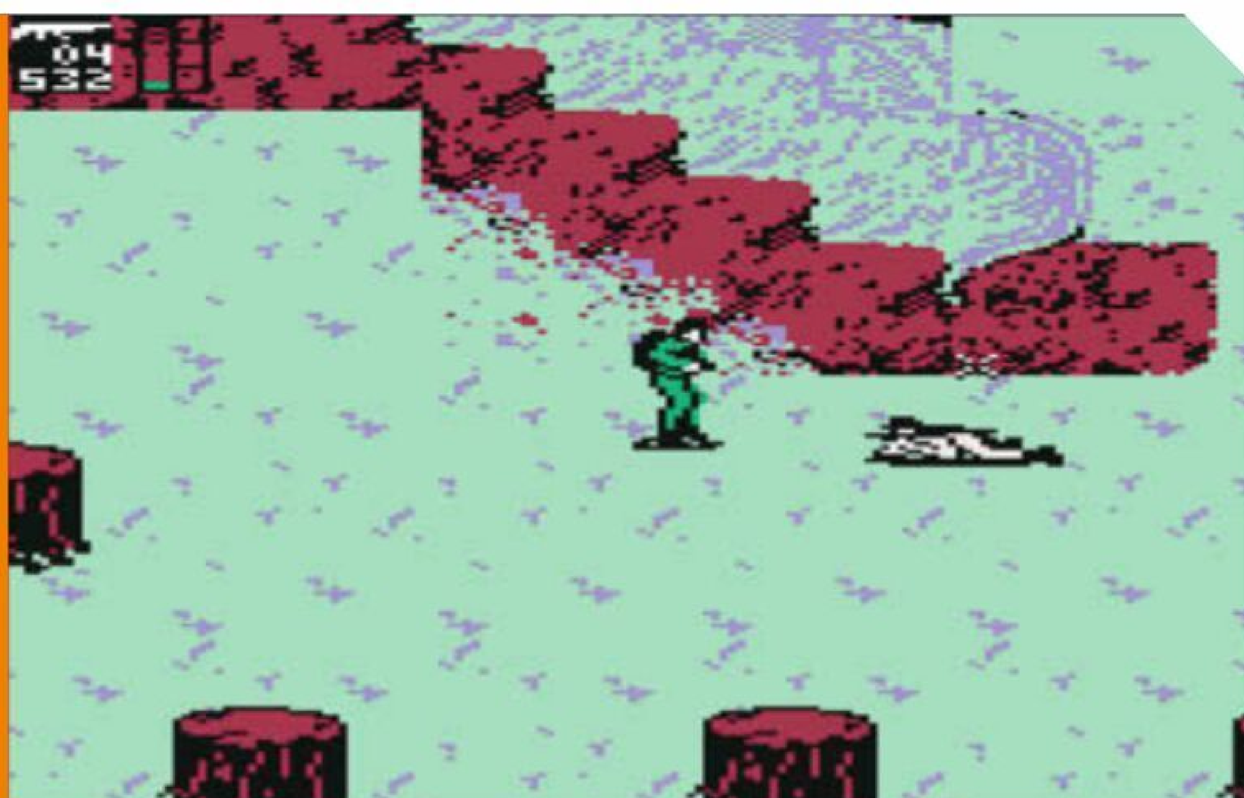
BEFÖRDERUNGEN & ORDEN



Helden zum Liebhaben

Schon lange vor Steam und Co. waren virtuelle Gaben stets Teil der Microprose-Spiele. Zum einen hatte man einen eigenen Charakter mit Namen und Rang, der auch sterben konnte. Und zwar für immer – es sei denn, man hatte in weiser Voraussicht eine zweite Datendiskette angelegt. Doch auch derart abgesichert, steigerte die Suche nach Ruhm den Spielspaß deutlich. Hatte man die Congressional Medal of Honor ergattert, die höchstmögliche Auszeichnung im Spiel, zeigte man sie gerne im Freundeskreis rum.

WAFFENAUSWAHL



Gewehr, Granate und Rakete

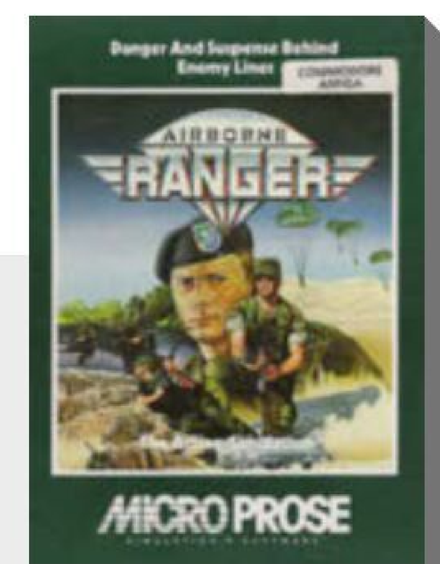
Knallkörper jeder Art spielten in *Airborne Ranger* eine wichtige Rolle. Mit dem Messer tötete man lautlos, doch war es nicht unknifflig, sich nah genug an den Feind heranzuschleichen. Sonst war meist der Karabiner die Waffe der Wahl, im Ein-Schuss-Modus. Doch Stacheldrahtsperren oder gar Mauern wichen erst dem vehementen Einsatz von Handgranaten. Bunker ließen sich nur mit Raketen zuverlässig knacken. War richtiger Wumms gefragt, griff man zur Bombe, stellte den Zeitzünder ein und verschwand.

DIE LANDSCHAFTEN



Wüste, Eis und grüner Dschungel

Jede der zwölf Missionen spielt in einer von drei Klimazonen. In der frostigen Arktis herrscht vorwiegend Weiß, weshalb man die Nachschubcontainer an den ebenfalls weißen Fallschirmen beim Herunterfallen nur schwer erkennen kann. Gott sei gedankt für die automatisch eingetragenen Markierungen auf der Landkarte! In der Wüste ist es vorwiegend gelb und im Dschungel grün, obwohl modebewusste Schlagetots das auch als minttürkis bezeichnen. Spielerische Unterschiede gab es indes nicht.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** C64, SPECTRUM, PC, SCHNEIDER CPC, ATARI ST, AMIGA
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** MICROPROSE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1987 (C64), 1988 (ALLE ANDEREN)
- » **GENRE:** TAKTIKSHOOTER

Was die Presse sagte …



Scan: kultboy.com

Powerplay 02/1987, Wertung: 70%

»Es ist eine Mischung aus Action und Strategie, die für viel Spannung und fast filmreife Situationen sorgt. Wer seine Missionen schaffen will, muss viel Taktik anwenden und darf nicht kopflos drauflosstürmen. Wer also keine moralischen Skrupel hat, wird mit *Airborne Ranger* gut bedient.«
(Anatol Locker)

Was wir denken

Airborne Ranger ist nach wie vor spannend. Dabei stört der Pixelbrei kaum. Unter Zeitdruck und im Schutz eines Grabens an die herumwuselnden Gegner ranzurobben oder in allerletzter Sekunde einen Kampfjet in die Luft zu jagen, das gibt's auch heute nur selten. Eigentlich ist *Airborne Ranger* der perfekte Kandidat für eine Neufassung. Wer traut sich?

KLASSIKER-CHECK





Spiele sollen süchtig machen, wie alles, was richtig Freude macht. Es muss aber eine überragende Qualität her, um Spieler so zu fesseln, dass sie nichts anderes mehr tun wollen. Mein Schlüsselerlebnis zum Thema Sucht liegt fast 30 Jahre zurück. Es hatte mit Farben und einem kugeligen Zauberer zu tun – *Wizball.*

Das Einzige an diesem kultigen Klassiker, was mir schon 1987 aufgesetzt und sogar ein bisschen dümmlich vorkam – um mit der Kritik anzufangen – ist die Hintergrundgeschichte. Bösewicht Zark ist in die Wizworld gestiefelt, um dort alle Farben mitgehen zu lassen. Nun ist alles grau und Zauberer Wiz plus Katze Nifta, die einzigen Bewohner dieser Welt, sind traurig. Um die Farben zurückzubekommen, verwandelt sich Wiz in eine hüpfende Kugel und die Katze in den Catellite – den Katzensatelliten. Warum, weiß man nicht so genau. Aber der Kugelmagier muss nun gesteuert werden und Catellite sammelt die fehlenden Farben ein.

Das klingt auf dem Papier ziemlich doof. Allerdings haben Jon Hare und Chris Yates von Sensible Software (später *Microprose Soccer*, *Cannonfodder*) so herausragende Arbeit geleistet, dass *Wizball* zu Recht zu den besten C64-Spielen aller Zeiten gerechnet wird. Im Kern ist es ein von *Gradius* inspirierter Shooter, in dem der Spieler seine Kugel nach rechts oder links steuern kann, Gegner abschießt und nebenbei Farben und Extras sammelt. Letzteres ist das, was einen Heidenspaß macht, weil es so ungemein gut gemacht ist.

Um beispielsweise Farben zu sammeln, müssen die herumfliegenden Farbkugeln abgeschossen werden. Einmal getroffen, sinken dicke Farbtropfen nach unten, die eingefangen werden müssen, bevor sie am Boden zerplatzen. Das kann aber nicht Wizball, sondern nur Catellite Nifta. Um sie zu steuern, hält man den Feuerknopf gedrückt, Wizball „friert" fest und der kleine Satellit wird vom Joystick Richtung Farben geschickt. Doof nur, wenn Gegner kommen, die währenddessen Wizball unter Feuer nehmen. Die Farben sind aber dringend nötig, um die Levels zu clearen: Nur wer immer wieder genügend Grün, Rot und Blau sammelt, schaltet den nächsten Level frei und kann Extras auf „permanent" schalten.

Riskante Entscheidungen, ständiges Abwägen und blitzschnelle Reaktionen: Das ist es, was *Wizball* fordert und was so fesselt – neben dem noch heute famosen Martin-Galway-Soundtrack und der nur damals grandiosen Optik. Ein Meisterwerk, das immer noch Spaß macht. Auch wenn es für heutige Schwierigkeitsgrad-Verhältnisse sackeschwer ist. *



Von Knut Gollert

WIESO EIN KLASSIKER?



Rundes Ding

Schöne Spielidee, grandiose Umsetzung, saubere Lernkurve, einzigartiger Soundtrack und superbe Grafik: *Wizball* ist ein Meilenstein der Games-Geschichte, weil es einfach saugut war. Insgesamt und generell. Vom Highscore-Eintrag über das Handling der Kugel bis zum Gegner-Design ist *Wizball* in allen Aspekten und Bereichen eine Meisterleistung. Es sprudelt nur so vor Ideen, klugen Features und anspruchsvollen, mitunter sogar etwas gemeinen Spiel-Situationen, und es fesselte Spieler ungewöhnlich lange an das Actionspiel.

MULTIPLAYER



Zusammengekugelt

Der normale Multiplayer-Modus von *Wizball* ist mit denen vieler anderer Zeitgenossen vergleichbar: Spieler 1 legt los. Spieler 2 darf ran, wenn Spieler 1 plattgemacht wurde. Wer am Ende dann mehr Punkte hat, gewinnt. Nicht wirklich toll. Ganz anders der Team-Modus, der ein echter Koop-Mode ist, wie wir ihn heute kennen. Hier übernimmt einer die Steuerung der Wiz-Kugel und sein Freund kümmert sich um Catellite Nifta. Das macht einen Heidenspaß, weil man sich dabei ganz vorzüglich die Schuld für zum Beispiel verfrühtes Ableben gegenseitig in die Schuhe schieben kann.

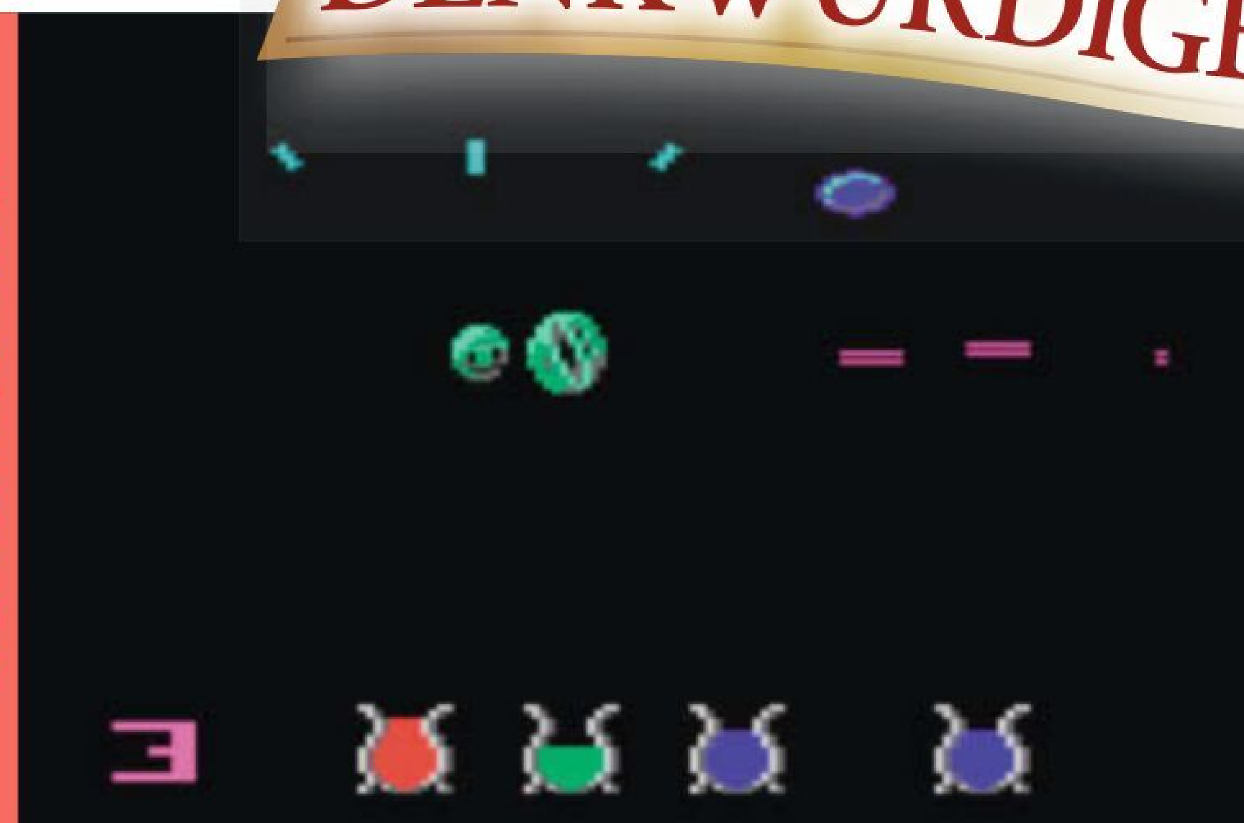
NACHFOLGER



Wizkid

Erst 1992 erschien der *Wizball*-Nachfolger *Wizkid*, und zwar für Amiga. Leider hatte es nicht mehr viel mit dem Original zu tun, sondern versuchte sich als abgedreht-bunte Genre-Mixtur. Sensible Software hat in *Wizkid* versucht, britischen Humor mit actionreichen Levels und Adventure-Elementen zu vermengen. Das wurde optisch sehr schick verpackt, konnte aber weder Presse noch Spieler überzeugen. Zu sehr wiederholten sich Rätsel und Witze, als dass die Jagd nach den entführten Eltern von Wizkid (Papa Wiz und Mama Wizball) dauerhaft hätte Spaß machen können.

BESTER MOMENT



Einsammeln? Hauptsache Farbe!

Geschafft! Der beste Moment in *Wizball* sollte der sein, wenn endlich der rechte Farbtopf mit der richtigen Mischung gefüllt ist und der Bonuslevel startet. Ach was! Der beste Moment ist, wenn Nifta einen Schwung dicker Farbtropfen einsammelt und diese nicht alle die gleiche Farbe haben. Es überrascht immer wieder, wenn dann ein rosa, weißer oder schwarzer Tropfen dabei ist. Da wird dann gern einmal der Screen schwarz (bei schwarzen Tropfen): Man spielt blind, sieht nur Gegner und die Umgebung als kurzen Blitz, wenn man gegen Hindernisse donnert. Und bei Rosa? Da flippt Catellite Nifta aus. Hübsch!

LEVELSTRUKTUR



Das Sandwich-Spiel

Wizball hat acht Levels, die es einzufärben gilt. Sie liegen übereinander, wie ein Sandwich. Über Löcher könnt ihr Levels auf- und abspringen. Oft ist es nötig, für die Lösung eines Levels gemischte Farben wie zum Beispiel Braun oder Lila zu sammeln. Während rote Tropfen in dem einen warten, lassen sich grüne oder blaue nur in anderen Levels finden. Anfangs sind nur drei Levels verfügbar. Um weitere freizuschalten, müssen in jedem jeweils dreimal die geforderten Farben gefüllt werden. Bald warten bösere Gegner und fiesere Farben (die jetzt auch zurückschießen).

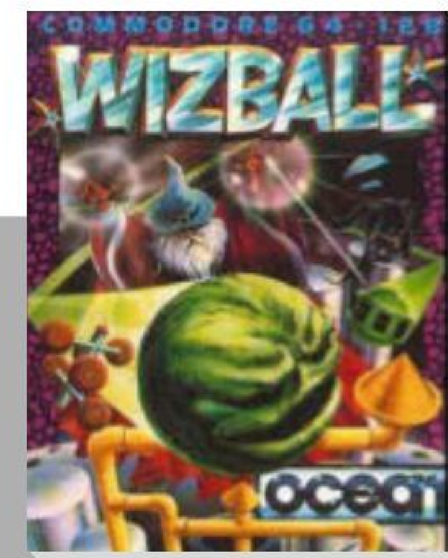
REMAKE



Wizball für Windows & Mac OS

Wer *Wizball* noch heute spielen will und eine etwas zeitgemäßere Präsentation bevorzugt, kann auf das Remake zurückgreifen, das Graham Goring und ein paar seiner Freunde auf die Beine gestellt haben. Sie haben versucht, das C64-Original möglichst eins zu eins umzusetzen und nur Grafik und Sound aufzupolieren. Das funktioniert ganz gut, auch wenn der ursprüngliche Charme nicht wirklich transportiert werden konnte. Das Projekt können Interessierte unter *http://retrospec.sgn.net* besuchen.





FAKTEN

» **PLATTFORM:** C64 (ORIGINAL), ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST
» **PUBLISHER:** OCEAN
» **ENTWICKLER:** SENSIBLE SOFTWARE
» **VERÖFFENTLICHT:** 1987
» **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Was die Presse sagte …

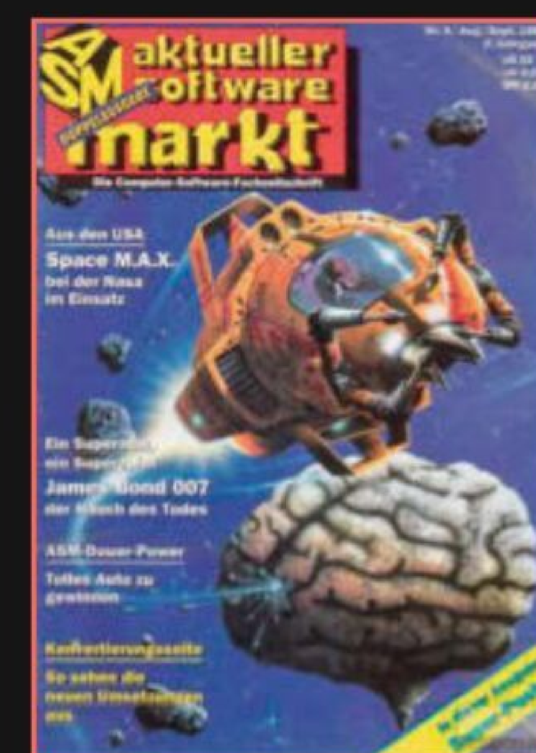


Foto: © kultboy.com

ASM 9/87: 10/12
»Der Spielablauf weicht erfrischend von vielen Programmen dieser Tage ab und wird ebenfalls reich belohnt.« *(Ulrich Mühl)*

Happy Computer 8/87: 92%
»Das Prädikat ›Spitzenklasse‹ verdient sich *Wizball* nicht zuletzt auch wegen Grafik und Sound. Vor allem die Grafik ist schlichtweg eine Wucht.« *(Heinrich Lenhardt)*

Was wir denken

Wizball kann spielerisch auch heute noch überzeugen, und das hat nicht allzu viel mit historischer Verklärtheit zu tun. Es spielt sich, so man sich drauf einlässt, immer noch gut. Und im Gegensatz zu vielen anderen 8-Bit-Titeln ist Wizball optisch und akustisch immer noch stilvoll.

KLASSIKER-CHECK

Tales of the Unknown Volume I: The Bard's Tale



» Goblins taugen vor allem als Schwertfutter.



» Spinner teilen auch Angriffe mit nervigem Gift aus.



» Elementare machen übermütige Krieger zu toten Kriegern.



» Stone Golems verbergen immer starke Gegner.



» Drachen attackieren die Party mit mächtigem Feuerschwall.



» Barbaren sind für alle niedrigstufigen Charaktere eine Gefahr.



» Sorcerer beschwören aggressive Kreaturen.

Dieses Urgestein des Rollenspiel-Genres begründete eine erfolgreiche Serie. Bloß sollte die ursprünglich *Tales of the Unknown* heißen, und Bard's Tale war nur der Name von Teil 1. Wie wir wissen, kam dann aber alles ganz anders. Thomas Stuchlik beschreibt für Retro Gamer den klassischen Dungeon-Crawler.

Angesichts des großen Erfolgs klassischer Rollenspiele wie *Wizardry* und *Ultima* Anfang der 1980er Jahre entschließt sich der unabhängige Programmierer Michael Cranford zusammen mit dem Entwicklerstudio Interplay (später bekannt für *Fallout* und *Baldur's Gate*), ein mehrteiliges Fantasy-RPG ins Leben zu rufen. Für *Tales of the Unknown* kupfert Cranford das grobe Spielprinzip direkt bei der *Wizardry*-Reihe ab. Das Regelwerk basiert relativ klar auf dem in USA beliebten *Dungeon & Dragons*-System. Interplay-Chef Brian Fargo steuert die Dungeon-Designs bei.

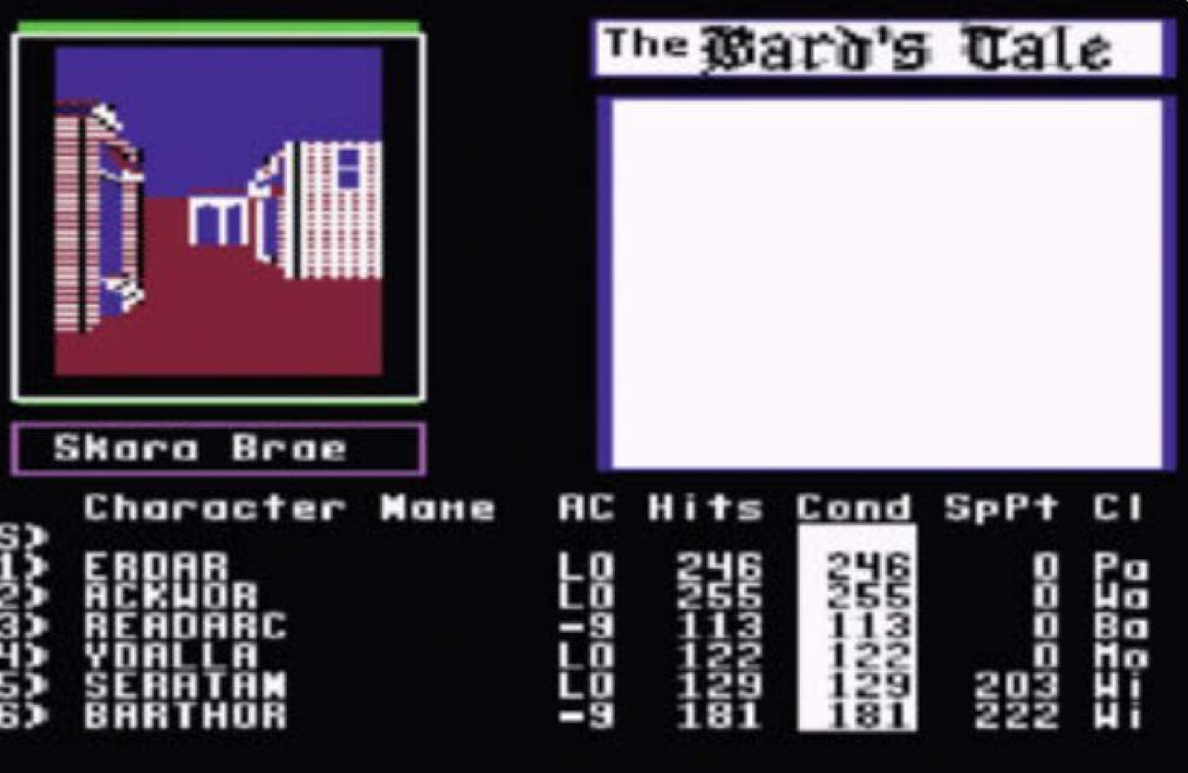
Das sehenswerte Ergebnis erschien 1985 als *The Tales of the Unknown Volume 1: The Bard's Tale*. Die Fantasy-Stadt Skara Brae wird vom Magier Mangar in Angst und Schrecken versetzt, ein sechsköpfiger Abenteurertrupp (plus Bonuscharakter) soll ihn besiegen. Dazu durchkämmt der Spieler schrittweise die Straßen und vor allem die Kerker unter der Stadt, die vor Zufallskämpfen nur so strotzen. Ein Novum für die damalige Zeit sind die Gegner, die sich euch allesamt mit einer animierten Porträtgrafik in den Weg stellen. Grafisch überzeugte *Bard's Tale* mit seiner Pseudo-3D-Perspektive auch auf 8-Bit-Computern wie C64 (siehe Bilder) und Apple II (Original) sowie der Nintendo-Konsole NES. Ansehnlicher sind jedoch die später folgenden 16-Bit-Fassungen auf Amiga und Atari ST.

Das opulente Werk kann Einsteiger wegen seines fiesen Speichersystems (nur an der Oberfläche!) und dem anfangs hohen Schwierigkeitsgrad schnell überfordern. Die schnellen Rundenduelle und die atmosphärischen Dungeon-Ausflüge sind bis heute ein echter Spaßbringer, wobei das manuelle Mitzeichnen der Dungeon-Karten Pflicht ist.

Bereits ein Jahr später erschien der Nachfolger *The Bard's Tale II: The Destiny Knight* mit neuen Grafiken, mehr Städten und mehr Dungeons. Doch erst *The Bard's Tale III: Thief of Fate* von 1988 brachte frischen Wind ins mittlerweile überholte Serienkonzept, unter anderem mit einer automatischen Karte und einem weniger unkomfortablen Speichersystem. Wegen fehlender Namensrechte folgte 1989 nicht *The Bard's Tale IV*, sondern Interplays inoffizieller Nachfolger *Dragon Wars*.

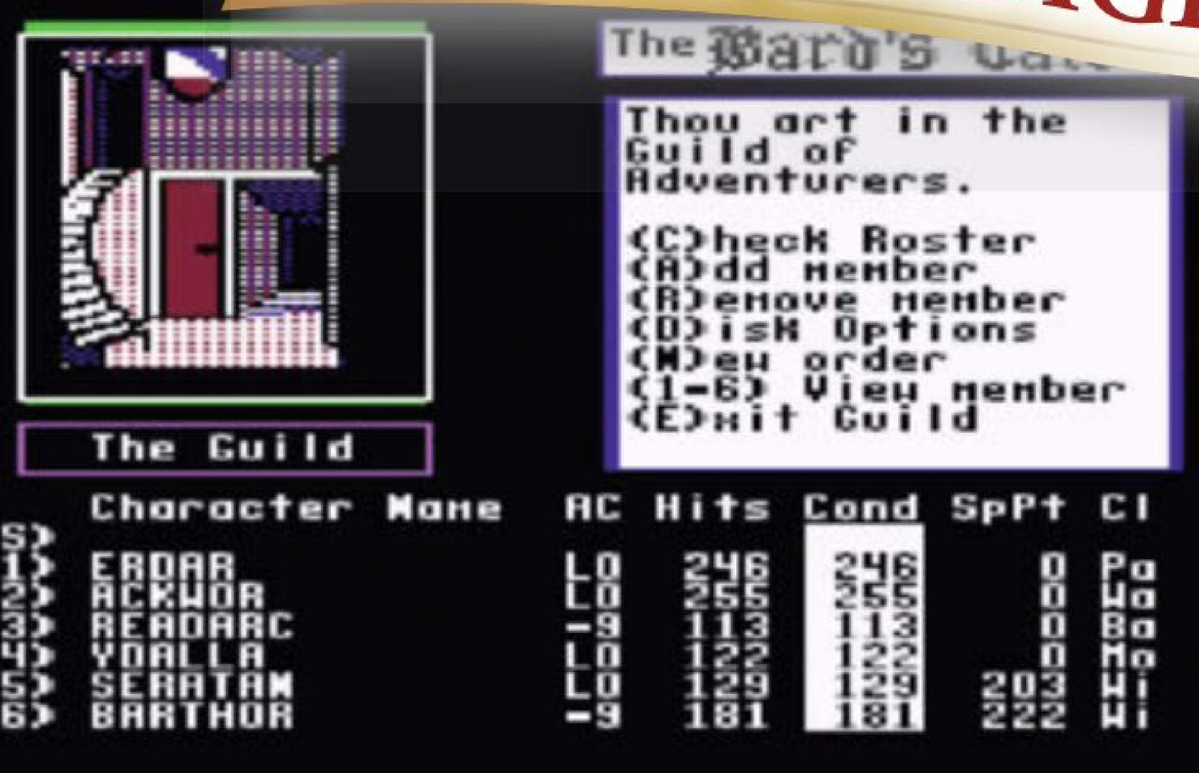
Die Spiel-Engine fand außerdem beim *Bard's Tale Construction Set* von 1991 Zweitverwendung. 2004 wagte Interplays ehemaliger Studiochef Brian Fargo schließlich ein weiteres Spiel unter dem berühmten Namen, das aber als kampflastiges Action-RPG so gut wie nichts mit der Vorlage zu tun hatte. Dafür ist das „neue" *Bard's Tale 2012* auch für iOS, Android und Blackberry erschienen – und enthält als Bonus die kompletten alten Teile. *

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Skara Brae ist einfach Kult

Dreh- und Angelpunkt ist die Stadt Skara Brae, durch deren unsichere Straßen sich euer Trupp bewegt. Findige Spieler entdecken in der quadratisch angelegten Metropole den Waffenhändler Garth, den Magieheiler Roscoe und die Sinister Street – eine verhexte Gasse, die den Spieler nie das Ende erreichen lässt. Erster Anlaufpunkt ist aber die Taverne Scarlet Bard, die auch Zugang zum ersten Dungeon verschafft: dem Weinkeller. Allerdings nur, wenn die Helden explizit Wein bestellen, erst dann verweist der unfreundliche Wirt auf das unterirdische Gemäuer.



Teuflisches Speichersystem

The *Bard's Tale* ist alles andere als einsteigerfreundlich. Speichern darf man ausschließlich am Startpunkt, der Adventurers Guild. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn sich die Party halbtot aus mehrstufigen Dungeons schleppen muss, um den hart erkämpften Fortschritt zu sichern. Noch ärgerlicher ist das zu Spielbeginn, denn eine mühselig aufgestellte Truppe kann in Skara Braes Straßen binnen Minuten von einer Barbarenbande weggemetzelt werden. Egal ob Krieger, Magier oder Paladin – auf Stufe 1 habt ihr kaum Chancen. Das sahen auch die Entwickler ein und führten in *Bard's Tale II* einen Neuling-Dungeon ein.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** C64 (SOWIE APPLE II/GS, DOS-PC, ATARI ST, MAC, AMIGA, NES, CPC, ZX SPECTRUM, NEC PC)
» **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
» **ENTWICKLER:** INTERPLAY
» **VERÖFFENTLICHT:** 1985
» **GENRE:** ROLLENSPIEL



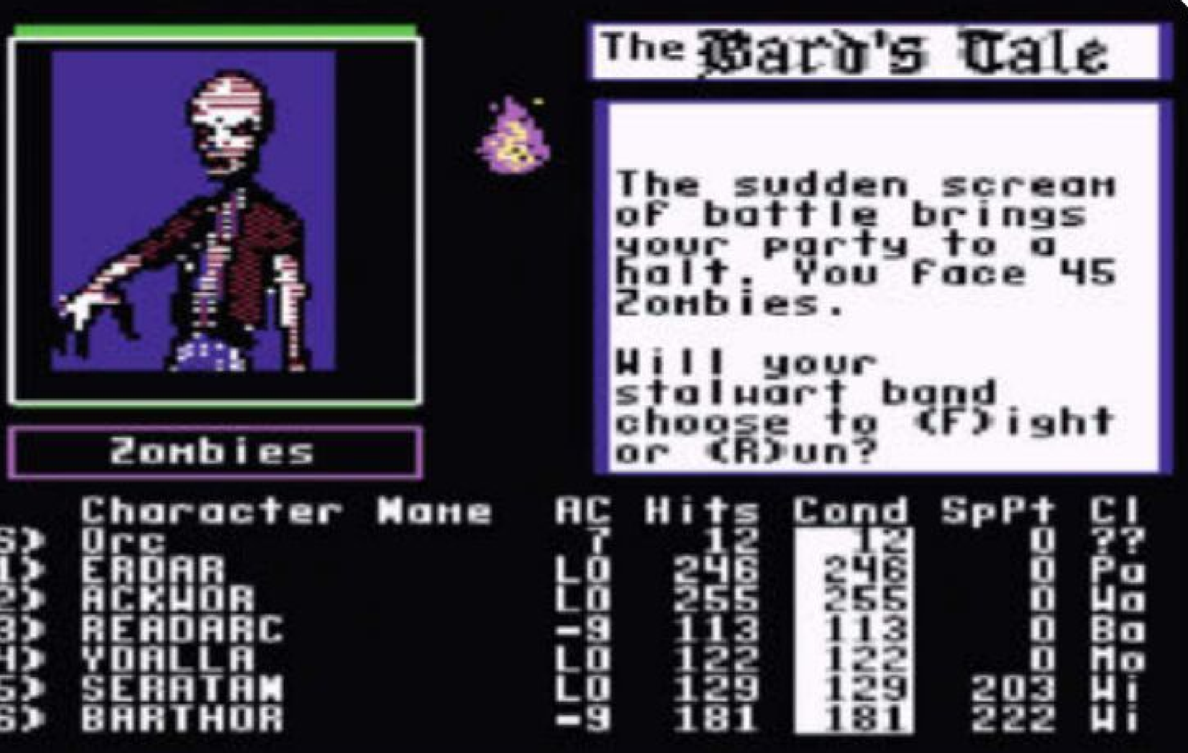
Der Wuchertempel

Die verschiedenen Tempel Skara Braes bieten der Gruppe Gelegenheit, sich zu heilen, Krankheiten auszukurieren und verstorbene Kameraden wiederzubeleben. Allerdings nur, wenn die Kasse stimmt, denn die ansässigen Mönche sind geldgierige Schlitzohren. Tote Kollegen zu erwecken kostet beispielsweise 900 Goldstücke pro Charakterstufe. Bei den 16-Bit-Varianten von *The Bard's Tale* versüßt ein erhebender Mönchsgesang den teuren Heilvorgang. Monty-Python-Fans wird das lateinische Chor-Sample „Dona Eis Requiem" bekannt vorkommen, denn dieses ist aus *Ritter der Kokosnuss* geklaut.



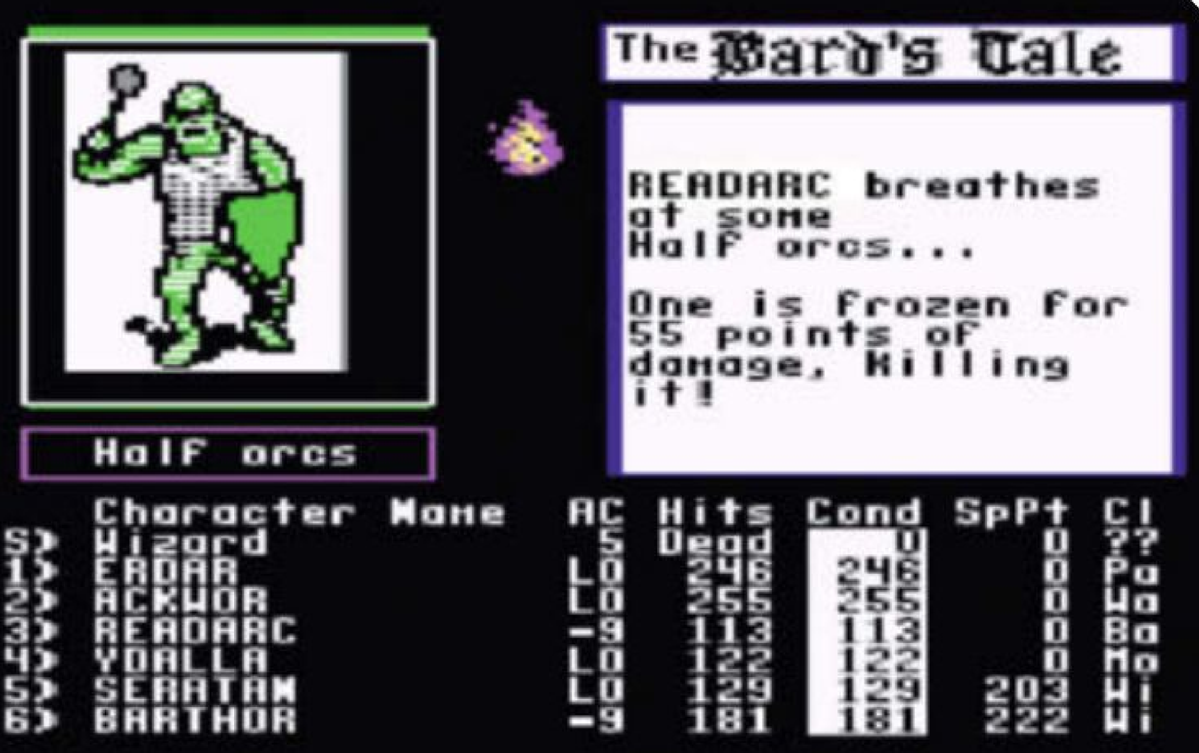
Für Hobbyzeichner

Die Zahl der Dungeons ist eigentlich überschaubar: Wine Cellar, Sewers, Catacombs, Harkyn's Castle, Kylearan's sowie Mangar's Tower. Allerdings sind einige mit mehreren Ebenen ausgestattet oder nur über Teleporter erreichbar. Jeder Dungeon basiert auf einem quadratischen Raster von 22 mal 22 Feldern, jedoch gibt es keine Automap-Funktion. Jeden Schritt muss der Spieler auf Karopapier nachzeichnen, um den richtigen Weg zu finden. Erschwerend kommen Türen hinzu, die sich nur in eine Richtung öffnen. Für völlige Desorientierung sorgen Teleporter sowie Dunkelheitsfelder, die Fackeln auspusten.



Gedränge im Dungeon

Gerade bei *The Bard's Tale* folgen die Gefechte fast schon im Sekundentakt. In den Rundenkämpfen gibt der Spieler simple Kommandos, die die Recken in der folgenden Runde ausführen. Das Spiel kommt fast ohne Taktik aus, oft genug reicht die bloße Kampfstärke oder Magiekraft der Charaktere. Im späteren Spielverlauf platzen die Dungeons schier vor zufälligen sowie gezielt platzierten Gegnern. In Harkyn's Castle findet sich die Maximalzahl an Feinden in einem Kampf, denn hier tummeln sich vier Gruppen mit jeweils 99 Berserkern. Wie diese rein platztechnisch an diesen Ort gelangt sind, bleibt ein Rätsel.



Bardengesänge und Feuerhörner

Im direkten Kampf ist der Barde einem Krieger oder Paladin zwar deutlich unterlegen, allerdings verfügt er über sechs magische Lieder. Damit stärkt er die Kameraden im Kampf oder beleuchtet die Umgebung. Unter Kennern ist der Barde auch als Kampfmaschine bekannt. Denn sobald dieser ein magisches Fire Horn oder Frost Horn findet, ist Schluss mit lustig! Diese mittelalterlichen Pedants zum Flammenwerfer pusten in nur einer Kampfrunde auch die größten Gegnergruppen weg. Dumm nur, dass die Super-Hörner ohne Vorwarnung kaputt gehen. Findige Rollenspieler erstellen sich deshalb Backups der Character-Disk …

Was die Presse sagte …



Foto: kultboy.com

Happy Computer Spiele-Sonderheft 2/86: 93 %
»Am Anfang hat man alle Hände voll zu tun, um die zahlreichen Charakter-Klassen und Rassen auszuprobieren. Dann beginnt die etwas frustrierende, aber lösbare Aufgabe, den 1. Level zu überleben.« *(Heinrich Lenhardt)*

ASM 8/86: 10/10
»*The Bard's Tale* zählt wohl zu den besten und intelligentesten Programmen, die ich bislang gesehen habe! […] An diesem Programm stimmt einfach alles – vom Cover (mit Lagekarte!) über das Handbuch bis hin zum Disketten-Inhalt!« *(Manfred Kleimann)*

Was wir denken

Trotz limitiertem Kampfsystem und wenig Drumherum spielte *The Bard's Tale* in Sachen Präsentation und Dungeon-Beutezügen eine Vorreiterrolle für nachfolgende RPG-Generationen.

KLASSIKER-CHECK

SILENT SERVICE

THE SUBMARINE SIMULATION



» Das Cover der 50-seitigen Anleitung.



» Unglaublich, aber damals sah man beim Blick durchs Periskop keine mickrigen Pixel, sondern Frachter, Transporter und Kriegsschiffe.

Vor 30 Jahren begannen Genregrenzen sich aufzulösen, die Spielebranche experimentierte gerne: Activision brachte 1985 das wegweisende *Little Computer People* heraus, LucasArts spielte in *The Eidolon* und *Koronis Rift* mit fraktaler Grafik, *Paradroid* brachte erstmals taktische Komponenten in ein Actionspiel… und Sid Meier legte in *Silent Service* die Simulationen eine Ebene tiefer.

Dazu packte Meier, was er in der Flugsimulation *F-15 Strike Eagle* gelernt hatte, einfach unter Wasser. In *Silent Service* dampfte er den U-Boot-Krieg auf 16 Farben und einen kleinen Computerschirm ein; entwickelte im Alleingang das spielerische Konzept, pinselte alle Grafiken und codete die komplette C64-Version. Die Umsetzungen auf nahezu alle erhältlichen Heimcomputersysteme erledigten anschließend seine Microprose-Kollegen.

Der US-Amerikaner Meier ließ seine Zweiter-Weltkrieg-Simulation im Pazifik spielen, man versenkt also mit historischen amerikanischen U-Booten japanische Truppentransporter, Tanker und Frachter. Inspiriert hatte ihn das Buch *Clear the Bridge* von Richard H. O'Kane, dem Kapitän der USS Tang. Wer mehr über die historischen Hintergründe wissen will, sollte übrigens auf YouTube in die „Silent Service"-TV-Serie aus den 50ern reinschauen. Vieles, was Meier an Flair auf den Computer brachte, findet man hier für den gepflegten Fernsehnachmittag – allein DeForest „Doktor McCoy" Kelley und Leonard „Spock" Nimoy als U-Boot-Kapitäne sind die Zeit wert.

Im Spiel *Silent Service* steht man als frisch gebackener U-Boot-Kapitän vor der Wahl, zum Aufwärmen ein paar Frachter zu beschießen, einen einzelnen Angriff zu fahren oder – und das ist die Königsdisziplin – auf eine Patrouille zu gehen. An Letztere sollte man sich erst wagen, wenn man Tastaturbelegung und Spielmechanik verinnerlicht hat – hier kann es in höheren Schwierigkeitsgraden richtig knifflig werden. Damit man nicht während des Spiels Karten spielen musste, gab's auch eine Zeitraffer-Option. Soundtechnisch war kaum etwas los: Ein „Ping" fürs Sonor, ein „Splash", wenn Wasserbomben ins Wasser tauchten, und variierendes Rauschen für Explosionen und den Abschuss eines Torpedos.

Dass Sid Meier sehr stolz auf *Silent Service* war, wird beim Lesen des Handbuchs klar. Die Software, so schreibt er, nutze speziell gecodete Subsysteme – wie eine dynamisch generierte Karte, deren Darstellung auf fraktalen Algorithmen basiere, eine Datenbank für Telemetrie, auf die alle Unterbildschirme zugriffen, und außerdem eine detaillierte simulierte Strategie japanischer Anti-U-Boot-Taktik. Sowas war für 1985 natürlich der Hammer. Das dachte, etwas anders konnotiert, auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: Sie setzte *Silent Service* auf den Index, wo es bis 1988 blieb. Auch viele Spieletester hatten Probleme mit den moralischen Aspekten der U-Boot-Simulation: „Krieg spielen" und insbesondere wehrlose Frachter versenken war Mitte der 80er nicht en vogue.

Microprose brachte das Programm, das sich teilweise über BASIC starten ließ, für nahezu alle Systeme heraus. *Silent Service* schlug zwar nicht so heftig ein wie *Pirates*, das zwei Jahre später erscheinen sollte. Doch 1985 zählte die Simulation zu Sid Meiers Geniestreichen. Vor allem, weil der Designer hier vorlegte, was später für alle Microsoft-Militärsimulationen zum Standard werden sollte: das Studium der Mission, die Orientierung auf Karten, das Herantasten ans Missionsziel, die Egoperspektive der Schützen und vor allem die mehr oder minder geplante Flucht.



Von Anatol Locker

DAS HANDBUCH



RTFM, wenn du es hast

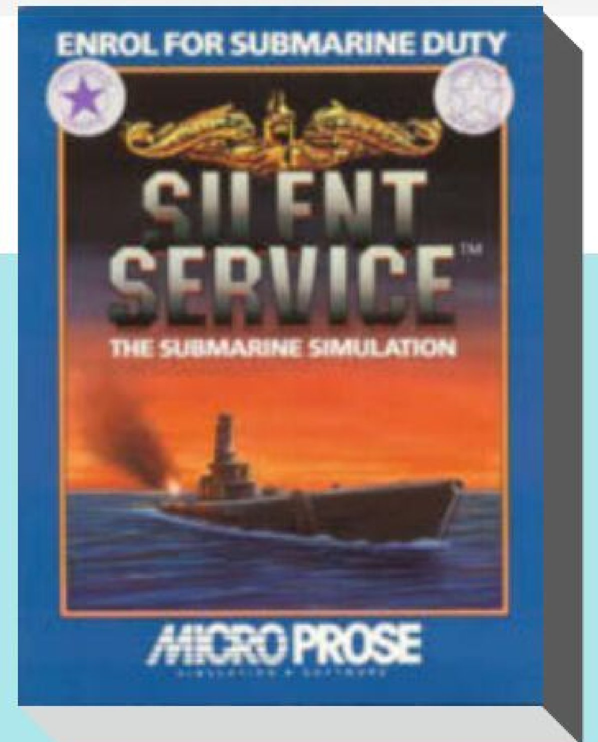
Um *Silent Service* ranken sich Legenden … was schlicht damit zusammenhing, dass viele Spieler nicht verstanden, wie man es spielte. Der Grund war simpel: Die Raubkopie war weit verbreitet, aber ohne Handbuch war man aufgeschmissen. Erstens war die Tastenbelegung komplex. Zweitens musste der Spieler die Silhouetten von Kriegsschiffen identifizieren, die im Handbuch abgedruckt waren. Schaffte man das nicht, wurde man auf die Trainingsmission zurückgestuft. Das englische Handbuch war für damalige Verhältnisse sehr umfangreich – und sollte erst durch das daumendicke Manual von *F19-Stealth Fighter* getoppt werden.

TORPEDO-LAUF



Lieber klein anfangen

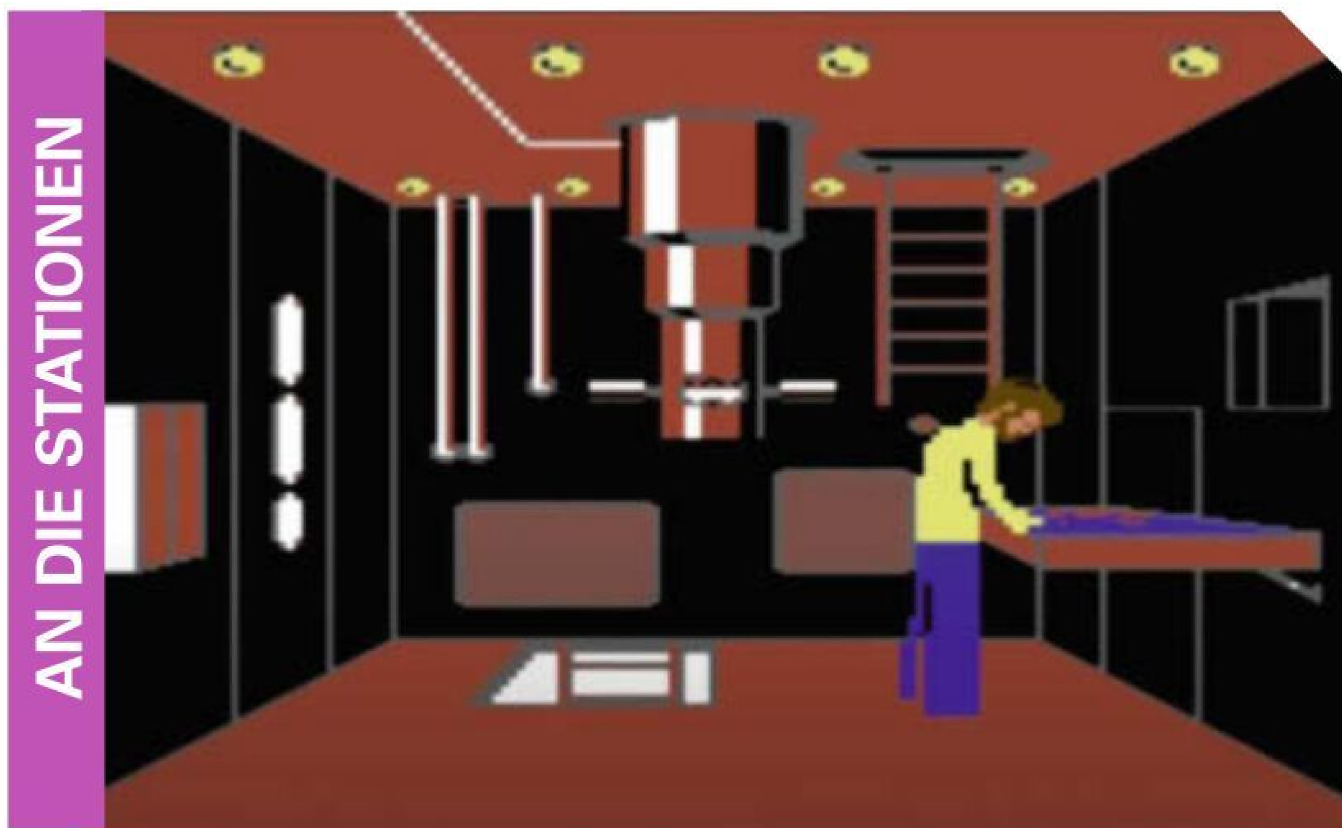
In der Startmission „Torpedo Run" lernte der Spieler, wie er sich Feinden nähert, sie identifiziert, einen Torpedo oder das Deckgeschütz abfeuert und sich verzieht, ohne gleich von Zerstörern in Stücke wassergebombt zu werden. Hier konnte man auch ungestört die Turmsicht genießen, die man sonst im Spiel selten zu sehen bekam. Sid Meier baute sogar eine Licht-„Simulation" ins Spiel, die sich aber auf verschiedene Farben für Tageslicht, Nacht und Dämmerung beschränkte. Das führte zu absurden Situationen: Selbst bei angeblich schlechter Sicht blieb der Himmel freundlich himmelblau – nur waren die Feinde eben nicht zu sehen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** C64 (AMIGA, APPLE II, ATARI 8-BIT, ATARI ST, MS-DOS, NES, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM)
- » **ENTWICKLER:** MICROPROSE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1985
- » **GENRE:** SIMULATION

AN DIE STATIONEN



Die Brücke ist sinnlos

Sid Meier unterteilte das Boot in Stationen: die Periskop-Sicht, auf der man die Torpedos abfeuert, der Kartentisch, auf dem man plant und navigiert, der Maschinenraum mit seinen Instrumenten, in dem man das Boot steuert, die Schadenskontrolle und die Turmsicht, bei der man die beste Sicht hat … solange man sich an der Wasseroberfläche befindet, natürlich. Die hier gezeigte Brückensicht ist purer Anachronismus: Sie dient nur dazu, im Pausenmodus per Joystick die einzelnen Stationen anzuwählen – man kann hier absolut nichts Relevantes tun. Entsprechend wurde der Bildschirm auch im Nachfolgerspiel gekillt.

BESTES FEATURE



Mein Feind, der Pixel

Die Periskopsicht unseres U-Boot zählt zu den Bildschirmen, die man am meisten zu sehen bekommt. Wer nach langer Fahrt das Periskop ausfährt, sein Boot dreht und den Feind erspäht, ist geneigt, das optische Ergebnis als „Fliegenschiss mit Alialising-Effekt auf der Periskoplinse" zu interpretieren. Sprich: Die Grafik ist für heutige Verhältnisse untragbar. Die Pixelhaufen, die Schiffe darstellen sollten, veränderten sich je nach Drehung und Lage. Färbt sich die Farbe der Periskop-Einteilung, kann man einen Torpedo ins Wasser ablassen. Die Bewegung der Schiffe war nicht flüssig, aber wenigstens nicht völlig statisch, sodass man den Eindruck einer Bewegung bekam.

Was die Presse sagte …



Foto: kultpower.de

Happy Computer Sonderheft #11
»Vor *Silent Service* kann ich nur respektvoll die Kapitänsmütze ziehen. Die Grafik ist für eine derart komplexe Simulation außerordentlich gut. Tag, Nacht und Dämmerung werden ebenso berücksichtigt wie die geographische Lage – manchmal sieht man sogar die Küste im Hintergrund. (…) Simulationen sind ja oft furchtbar schwierig und nahezu unspielbar. *Silent Service* hingegen ist recht unkompliziert, was nicht auf Kosten der Komplexität geht.« *(Heinrich Lenhardt)*

Was wir denken

Auch wenn nicht alles perfekt war und Meier erst mit *Silent Service 2* die Spielidee perfektionierte, haben alle Nachahmer bei dieser Legende abgekupfert. Trotz seines Alters und der bescheidenen Grafik bleibt *Silent Service* ein Meilenstein im Simulations-Genre – und ist sogar noch heute (nach Handbuch-Studium) gut spielbar.

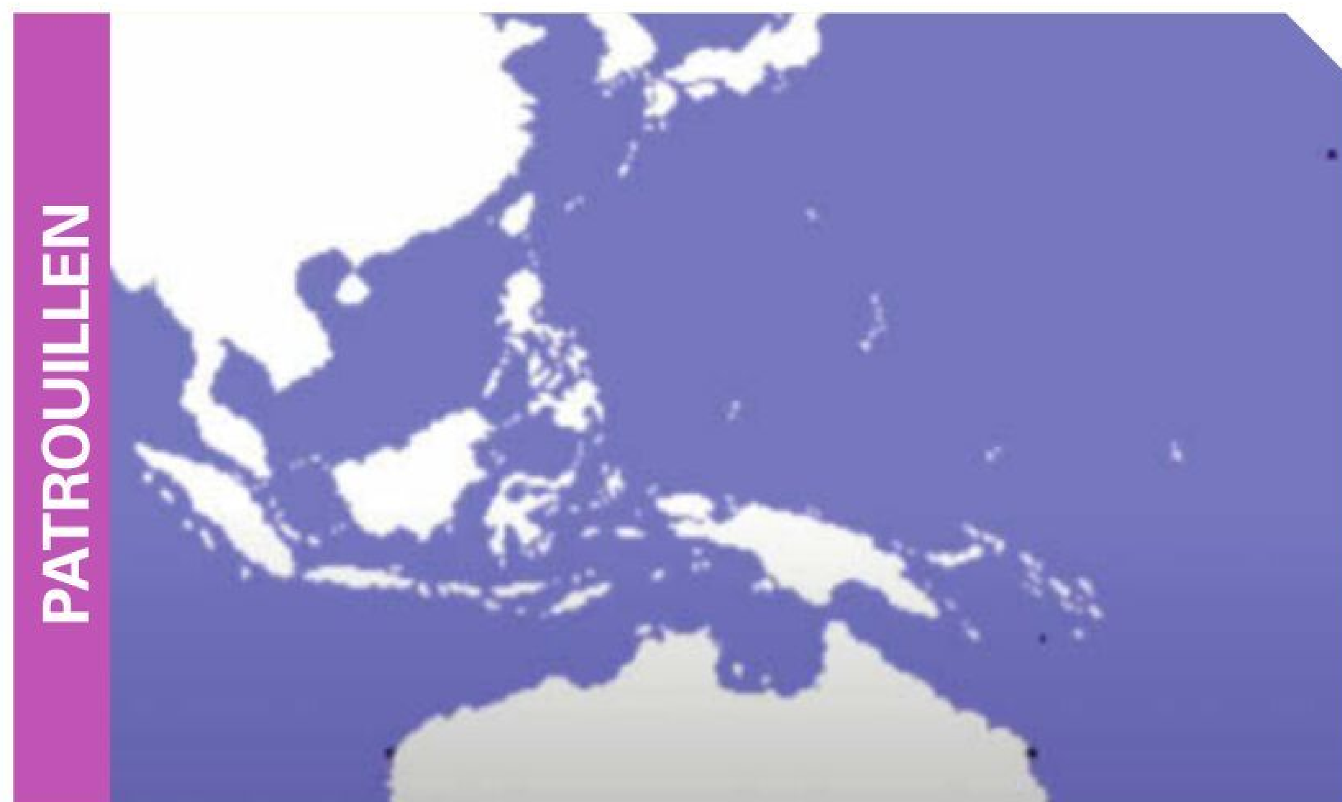
BESTER MOMENT



Noch weniger Pixel, aber spannend

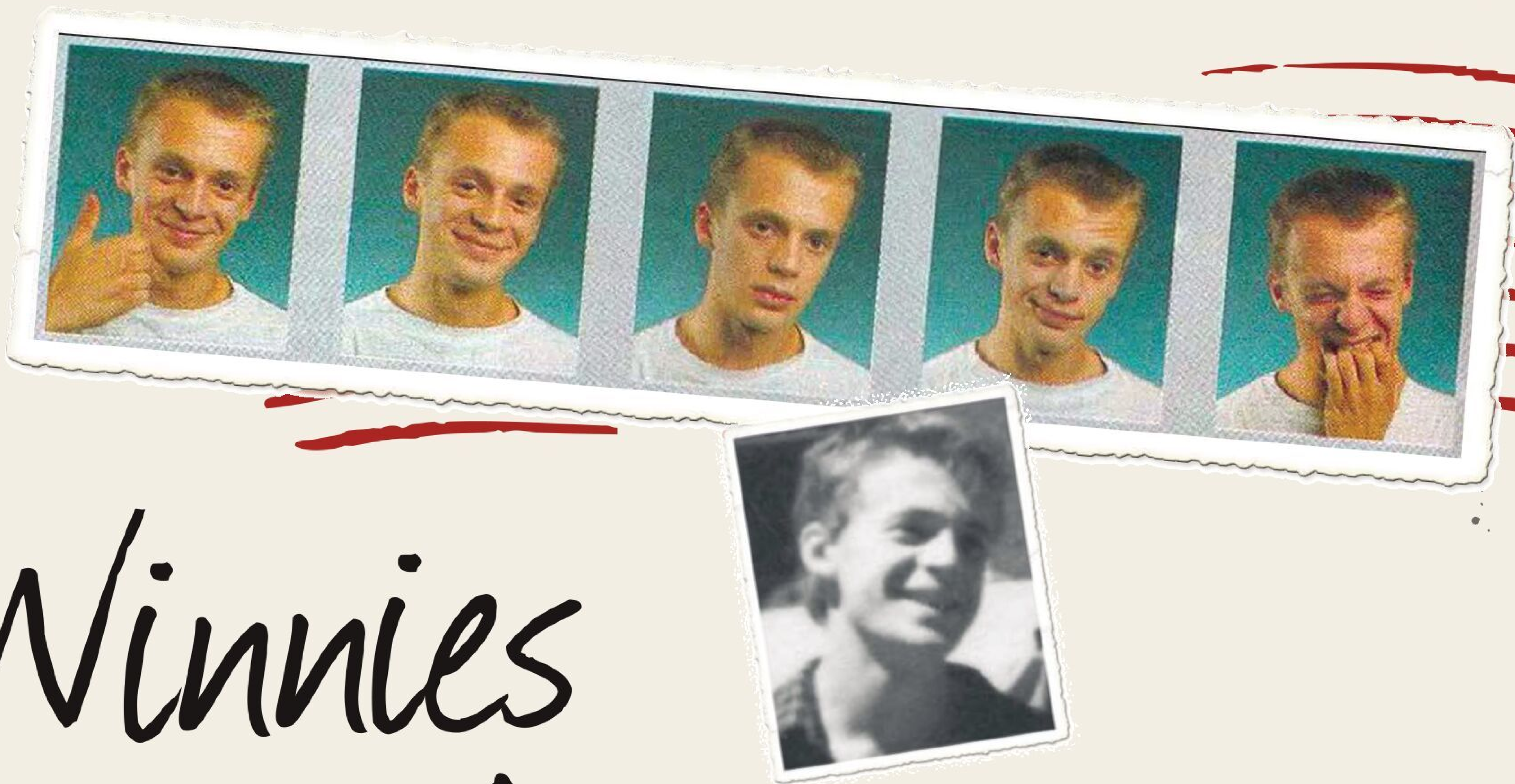
Die spannendste Phase in *Silent Service* kommt immer nach dem Abschuss: Die gegnerischen Tanker und Transporter haben wir auf den Meeresboden geschickt, nun müssen wir die Zerstörer auskurven, denen Sid Meier eine beachtliche KI verpasst hat. Nur mit einer Mischung aus Totstellen, Zwischenspurts und Tiefenveränderung entkam man den Wasserbomben. Lebensmüde Kapitäne versuchten sogar, Zerstörer direkt anzugreifen – was auf höheren Schwierigkeitsstufen fast zwangsläufig zum „finalen Tauchgang" des eigenen Boots führte. Grafisch war hier gar nichts geboten: Wie bei einer Fuchsjagd von oben kreisen ein paar Punkte umeinander …

PATROUILLEN



Glanzstück und Zeitfresser

Die Patrouillen vereinten alles, was man gelernt hatte – Suchen, Anpirschen und Entkommen – in einer groß angelegten Mission. Dafür musste man sich ein paar Stunden Zeit nehmen, denn die Mission war zu keiner Zeit speicherbar. In der Kartenansicht kurvte man übers Meer. Stieß man auf einen Konvoi, verfärbte sich der Bildschirm und der Computer spulte die Mission ab. Wenn man sie überlebte, ging es weiter. Eventuelle Schäden wurden über die Zeit repariert, nur die Torpedos gingen dem Boot langsam aus. Wenn gar nichts mehr ging, konnte man – einmal pro Patrouille – Öl und Schrott ablassen, um seine Zerstörung vorzutäuschen.



Winnies Heimcomputer

Britischer Kumpel und US-Freundin – so umschreibt Spielejournalist Winnie Forster seine beiden wichtigsten Homecomputer-Beziehungen.



Von Winnie Forster

Im Jahr der Mondlandung geboren, also 1969, mache ich meine ersten Schritte synchron zum neuen Medium „Telespiel" und sammele als 70er-Jahre-Grundschüler Joystick-Erfahrung: Auf dem Volksfest meiner Kleinstadt versenke ich Taschengeld in frühe Video-Automaten, spiele **Pong** auf dem TV einer befreundeten Familie, dann Atari-Kassetten beim anderen Kumpel. Damals gilt Telespiel dem deutschen Bildungsbürger jedoch noch als neumodisch, Teufelszeug, das blöd macht, und auch meine Eltern sind strikt dagegen. Argumente habe ich erst, als Heimcomputer erscheinen – mit Winzgeräten wie dem ZX81 kann man auch lernen, Mathe-schlau werden, Vokabeln büffeln! Meine Eltern schlucken den Köder, sodass 1983 die Frage ansteht: Welchen Rechner hole ich mir?



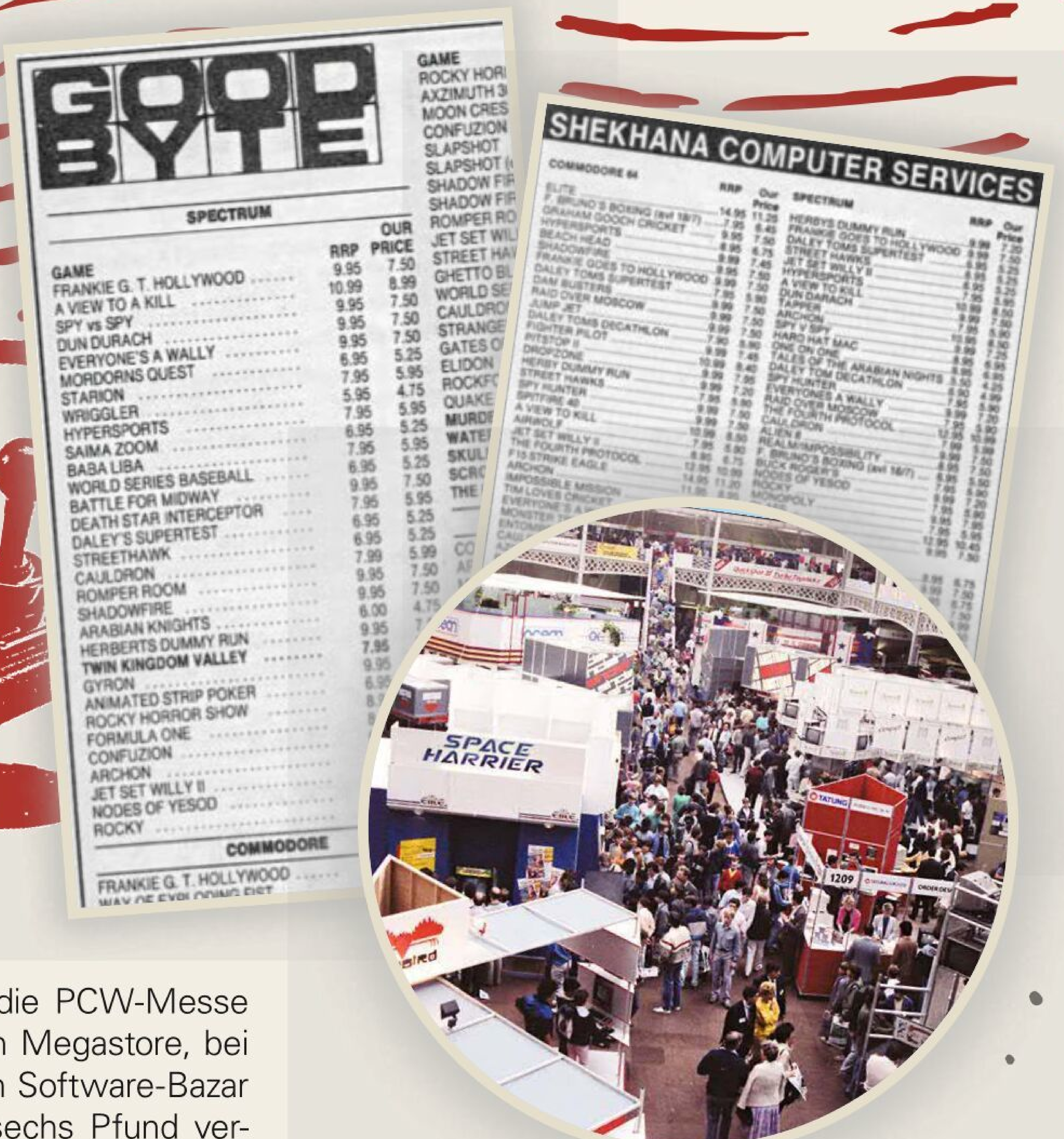


DER ERSTE: ZX SPECTRUM
DER GRUND: THE HOBBIT

Ich liebäugle zunächst mit einem VC 20; der „Volkscomputer" ist billig, hat Ton und Farben. Oder auf den Nachfolger C64 sparen, der einen vierstelligen DM-Betrag kostet? Letztlich geben schmales Budget und mein Fantasy-Faible den Ausschlag. Tolkien liebe ich, besuche als Sechstklässler sein Grab in Oxford und höre, dass **The Hobbit** als sogenanntes „Grafikadventure" herauskommt – für den englischen Kleinstcomputer ZX Spectrum. „Sprites und Scrolling sind doch nicht wichtig", meint Nils,







GOOD BYTE

SPECTRUM

GAME	RRP	OUR PRICE
FRANKIE G. T. HOLLYWOOD	9.95	7.50
A VIEW TO A KILL	10.99	8.99
SPY vs SPY	9.95	7.50
DUN DURACH	9.95	7.50
EVERYONE'S A WALLY	9.95	7.50
MORDORNS QUEST	6.95	5.25
STARION	7.95	5.95
WRIGGLER	5.95	4.75
HYPERSPORTS	7.95	5.95
SAIMA ZOOM	6.95	5.25
BABA LIBA	7.95	5.95
WORLD SERIES BASEBALL	6.95	5.25
BATTLE FOR MIDWAY	9.95	7.50
DEATH STAR INTERCEPTOR	7.95	5.95
DALEY'S SUPERTEST	6.95	5.25
STREETHAWK	6.95	5.25
CAULDRON	7.99	5.99
ROMPER ROOM	9.95	7.50
SHADOWFIRE	9.95	7.50
ARABIAN KNIGHTS	6.00	4.75
HERBERTS DUMMY RUN	9.95	[illegible]
TWIN KINGDOM VALLEY	7.95	
GYRON	9.95	
ANIMATED STRIP POKER	[illegible]	
ROCKY HORROR SHOW	[illegible]	
FORMULA ONE	[illegible]	
CONFUZION		
ARCHON		
JET SET WILLY II		
NODES OF YESOD		
ROCKY		

COMMODORE

FRANKIE G. T. HOLLYWOOD

SHEKHANA COMPUTER SERVICES



der Elektronikbastler eine Klasse über mir, rät zur 48-KB-Speichererweiterung und schenkt mir eine handbeschriftete Audiokassette. Auf der sind **The Hobbit**, das knifflige Jump-and-run **Manic Miner**, das Isometrie-Adventure **Ant Attack** und das erste Spiel der Minifirma Ultimate gespeichert, kurz: eine vorzügliche, wenn auch nicht ganz legale Auswahl bester ZX-Neuheiten. Kein Wunder, dass sich meine Finger monatelang nicht von den Spectrum-Gummitasten lösen!

DAS LEIHGERÄT: SX64

DER GRUND: ULTIMA III, ELITE

Leider fliegt Sinclair bald aus dem Angebot der Vobis-Kette, der Münchner „Sinclair Shop" macht sang- und klanglos dicht, und auch im Computerraum meiner Schule bin ich dezent isoliert unter lauter Commodore-Fans (ärmer dran ist nur unser Klassenstreber, der auf Oric-1 schwört). So fahre ich doppelgleisig, um mich mit Spielspaß zu versorgen: Für **Ultima III**, **Elite** und andere 64er-Hits leiht mir Teut Weidemann, vier Jahre älter und mein Rollenspielleiter, seinen tragbaren SX64, während ich zu verstreuten ZX-Leidgenossen Brieffreundschaften aufbaue, statt *Happy Computer* UK-Magazine abonniere und mit Ferienjobs Trips nach London finanziere. Dort besuche ich die PCW-Messe (siehe Foto), shoppe im Virgin Megastore, bei Forbidden Planet und auf dem Software-Bazar Shekhana, wo Charthits für sechs Pfund verkauft werden, während sie in Deutschland das Doppelte kosten. Vor dem Flug studierte ich Crash-Tests und Anzeigenpreise, um die günstigsten Händler zu finden, und werde bei der Rückkehr am Flughafen München vom Tauschpartner empfangen, der ein Doppel-Kassettendeck im Aktenkoffer mitbringt …

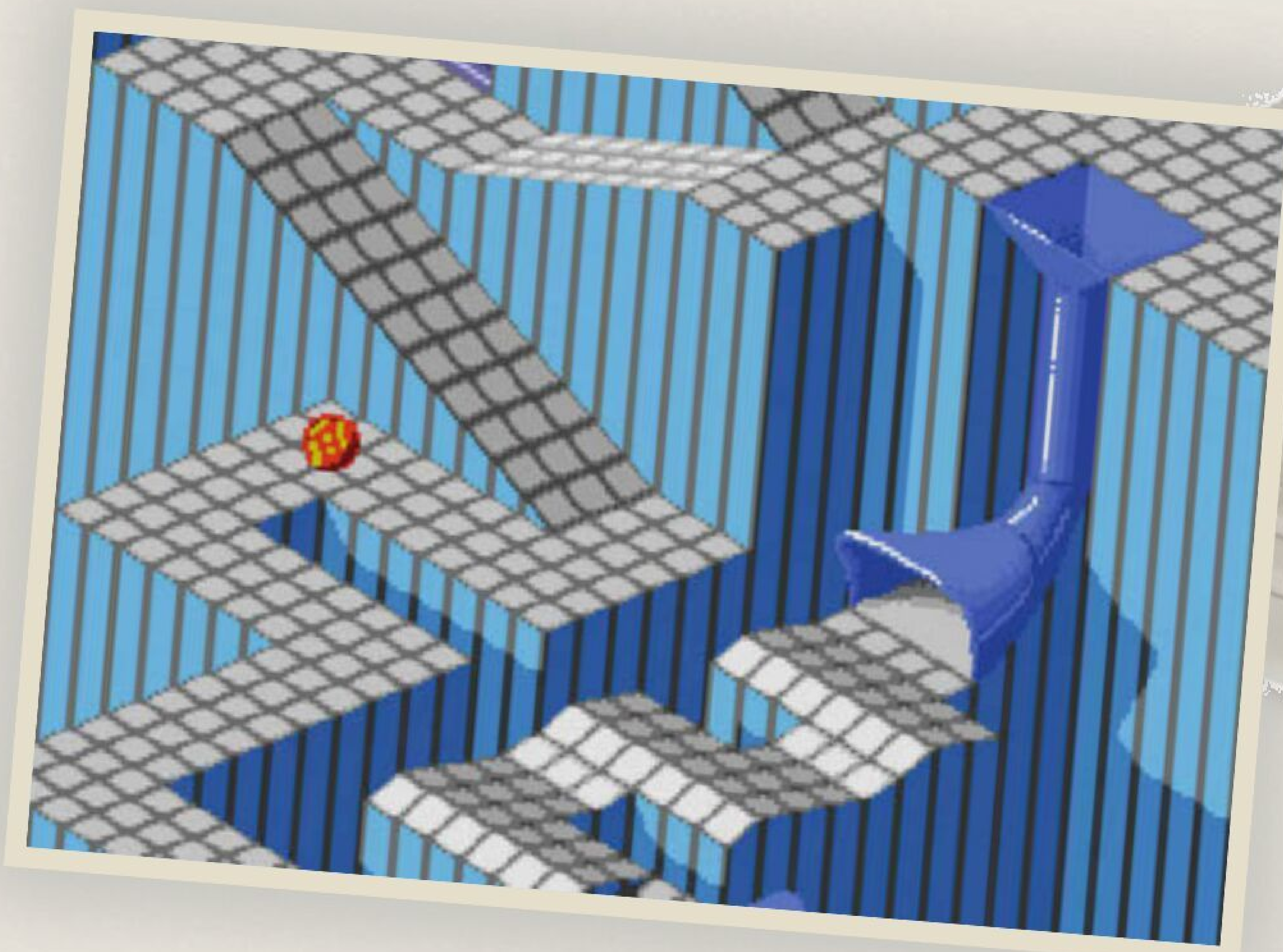
Den Spott meiner C64-Freunde über Pieps-Sound, „Color Clash"-Grafik und missratene Arcade-Umsetzungen juckt mich nicht, im Gegenteil: Gerade in den Anfangsjahren erscheinen meisterhafte und originelle Spectrum-Spiele, die Schulsimulation **Skool Daze**, das Vorstadt-Gerenne **Trashman**, das epische Stategie-Adventure **Lords of Midnight**.

DER ZWEITE: AMIGA

DER GRUND: 16-BIT-UPGRADE

Doch zugegeben: Nach 1985 ist die Luft raus aus der Speccy-Entwicklung, und Oberstufenschüler Winnie grübelt über dem 16-Bit-Wechsel – Atari oder Amiga? Der ST ist etwas früher im Handel, und mit Monitor noch erschwinglich. „Hol dir den!", rät Nils, doch Teut und AD&D-Kamerad Andreas von Lepel meinen, ich solle besser auf einen Amiga 1000 sparen. Der kostet zu viel, sodass ich erst zuschlage, als ein Nachbar seinen A500 inklusive Highscreen-Monitor günstig abgibt. Ehrlich gesagt, eine ziemliche Enttäuschung: Wie Heini finde ich **Marble Madness** super, doch **Shadow of the Beast** und andere Amiga-Frühwerke sehen zwar toll aus, bringen aber kaum Spielspaß. Eine echte Freundin ist da schon wesentlich interessanter, auch schwärmen Gamer Ende der 80er von der neuartigen Japan-Konsole NEC PC-Engine.

Damals mache ich mein Abi, bin für 20 Monate als Zivi verpflichtet und kaufe in einer Mittagspause das Computerspielheft *Power Play*, weil dort ein Wettbewerb den „Besten Spielekenner" sucht. Den Quiz-Fragebogen lasse ich letztlich unausgefüllt, schicke *Power Play* stattdessen eine Antwort auf das Redakteurs-Gesuch ein paar Seiten weiter und werde zum Ende meiner Zivi-Zeit von Anatol Lockers Anruf überrascht. Der Einstieg ins Berufsleben bringt mir 1990 meine erste japanische Konsole sowie einen Büro-PC, auf dem tolle Adventures laufen: **Ghouls'n Ghosts** macht mich zum Sega- und **Monkey Island** zum DOS-Fan. *





STARTPREIS: 400 DM (16 KB), 530 DM (48 KB)

GEBRAUCHTPREIS: 200 Euro

MAGAZINE: Crash, Your Sinclair, Sinclair User, Sinclair Programs, Sinclair Answers, ZX Computing (alle UK)

DARUM WAR DER SPECTRUM KLASSE: Obwohl der Computer in England sehr weit verbreitet war, fühlte man sich als Besitzer dennoch wie in einem elitären Club. Nur „Mitglieder" wussten es zu schätzen, nach zehn Minuten Ladezeit endlich Spiele wie *The Hobbit* auf dem Bildschirm zu sehen …



» Unser Exemplar wurde von den Oliver-Brüdern signiert.

ZX SPECTRUM

Der Sinclair Spectrum war klein und unauffällig, trotzdem eroberte er in Großbritannien den Computermarkt der 80er und war eine ganze Dekade lang rentabel. In dieser Zeit baute sich eine stattliche Fanszene um das Gerät auf, die auch heute noch existiert. Retro Gamer wirft einen Blick zurück auf den kleinen Computer, der Großes vollbrachte.

Nachdem sich Sir Clive Sinclair bereits in der Elektronikbranche mit allem Möglichen wie Taschenrechnern und kleinen Fernsehgeräten einen Namen gemacht hatte, richtete der Unternehmer sein Augenmerk Ende der 70er auf den Computermarkt. 1978 veröffentlichte er den MK14 als Bausatz; es war kaum mehr als ein programmierbarer Taschenrechner. Trotzdem gingen mehr als 50.000 Einheiten über die Ladentheke, was Sir Clive davon überzeugte, dass es auch auf dem Hobbymarkt eine Nachfrage für Computer gab.

Anfang der 80er brachte Sinclair den ZX80, einen winzigen Heimcomputer mit berührungsempfindlicher Folientastatur und nur 1 KB Speicher heraus. Auch dieses Gerät erschien als Bausatz, 79 Pfund wurden in UK hierfür fällig. Für 20 Pfund mehr wurde zusätzlich eine bereits vorgefertigte Variante angeboten, um damit auch die Kunden zu erreichen, die im Umgang mit Lötkolben und Co. nicht bewandert genug waren. Es war aber vor allem der Nachfolger des ZX80, der ZX81, der den Run auf Heimcomputer in UK eröffnete. Die Bausatz-Version kostete zur Veröffentlichung im März 1981 49 Pfund, das fertige Modell 69 Pfund. In Deutschland dauerte es bis Jahresende, bis der ZX81, zunächst ausschließlich per Versand, für 398 DM angeboten wurde. Allein in den ersten zwölf Monaten konnten mehr als 400.000 Exemplare abgesetzt werden – Sinclair bot Interessenten einen enorm günstigen Einstieg in die Welt der Heimcomputer.

Sir Clive lehnte sich allerdings nicht zurück und betrachtete vergnügt seine Kontoauszüge. Die Branche, in die er gerade eingestiegen war, war im Aufwind, und das lockte Konkurrenz an. Die Kosten für den Speicher und weitere Komponenten fielen immer weiter, sodass auch andere Hersteller den bis



dahin von Sinclair dominierten Computer-Einstiegsbereich bedienen konnten. Zu allem Übel schloss Acorn einen lukrativen Vertrag mit der BBC, in Zukunft würden ihre Computer in den Klassenzimmern ganz Englands vorzufinden sein. Sir Clive musste reagieren.

In der Folge begann Sinclair die Planungen am ZX82 und ZX83. Ersterer sollte unter anderem Sound und farbige Grafik bieten, Letzterer Businesskunden adressieren. Das Schicksal bedachte die Geräte extrem unterschiedlich: Der ZX82 wurde in ZX Spectrum umbenannt und wurde zum bestverkauften Computer in Großbritannien. Der ZX83 kam 1984 als Sinclair QL (für „Quantum Leap") auf den Markt und wurde zum Flop. Der QL ist heute nicht viel mehr als eine Fußnote in der Geschichte Sinclairs, sein Misserfolg wurde firmenintern nur noch vom Sinclair C5, einem skurrilen Elektro-Dreirad, übertroffen.

Feature-Massen zum kleinen Preis

Die Veröffentlichung des Spectrum wurde medienwirksam auf der Earls Court Computer Show im April 1982 verkündet. Kurz darauf tauchte eine Anzeige für das Gerät in Computermagazinen auf, die typisch für Sinclair war: Statt schönem Design prangten Textmassen darauf, die sämtliche neue Funktionen der Hardware aufzählten. Ganz oben auf der Liste stand der hochauflösende Farbmodus. Während ZX80 und ZX81 ihr Bild nur monochrom ausgaben, wurde der Spectrum seinem Namen ansatzweise gerecht und beherrschte sieben Farben plus Schwarz. Auch konnte der neue Heimcomputer über einen integrierten Lautsprecher eingeschränkt Sound abspielen. Wie die Anzeige verriet, war auch die aus einer Gummimatte bestehende Tastatur des ZX81 gegen ein (angeblich!) richtiges Keyboard ausgetauscht. Der Speicher war satte 16 KB groß, sogar ein Upgrade auf 48 KB war möglich.

Doch war es bei diesen Komponenten überhaupt noch möglich, ein ordentliches Gerät günstig anzubieten? Die Antwort lautet ja. Das 16K-Modell ging für 125 Pfund, die 48K-Version für 175 Pfund über den Ladentisch. Gerade im Vergleich zur Konkurrenz war der Preis sensationell. Commodore verlangte für den C64 299 Pfund, der BBC Modell B schlug mit 399 Pfund zu Buche. Auch in Deutschland waren die Preisunterschiede riesig. Hier standen 400 DM beziehungsweise 530 DM für die Spectrum-Modelle sage und schreibe 1.495 DM beim C64 gegenüber. Das hielt bekanntermaßen aber hierzulande kaum einen User davon ab, zum Commodore zu greifen. Obwohl ZX81 und Spectrum in den hiesigen Kaufhäusern standen (neben noch exotischeren Exoten wie dem Dragon 32), blieben die Sinclair-Geräte Außenseiter.

In England aber schien die Preisstrategie ein weiteres Mal aufzugehen. Allerdings klang das Angebot für den Spectrum in der Werbung zu gut, um wahr zu sein – irgendwo musste es doch einen Haken geben! Doch bevor man das Gerät selbst ausprobieren konnte, musste man erst mal eine Hürde nehmen: die der berüchtigten, unzuverlässigen Versandabteilung von Sinclair. Bis zu 28 Tage Lieferfrist beanspruchte der Hersteller, in der Realität wurden daraus aber gerne auch bis zu vier Monate. Der Grund waren Produtktionsprobleme: In der zweiten Hälfte 1982 konnte Sinclair Berichten zufolge monatlich nur 20.000 Geräte ausliefern und so die viel höhere Nachfrage nicht ansatzweise bedienen. Hinzu kam, dass von dieser Zahl auch noch große Mengen in die USA und in den Rest Europas verschickt wurden. Erst Anfang 1983 entspannte sich die Lage ein wenig, der Spectrum konnte nun auch im Einzelhandel, etwa bei WHSmiths, gekauft werden.

Werbung und Wirklichkeit

Die bereits erwähnte Anzeige bewarb den Spectrum als „starken professionellen Computer",

ZX SPECTRUM

» **HERSTELLER:** Sinclair
» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1982
» **WELTWEITE VERKÄUFE:** circa 5 Millionen

100 Winnie Forsters Heimcomputer
Der Speccy war seine Einstiegsdroge

102 Der ZX Spectrum
Große C64-Konkurrenz im Kleinformat

106 Zehn der Besten
Knight Tyme, Amaurote, The Hobbit, Renegade, Chase H.Q., The Lords of Midnight, Skool Daze, Midnight Resistance, Price of Magik, Knight Lore

108 Rescue
Making-of: Wie Ste Cork den Kultklassiker schuf

110 Jet Set Willy
Das Vorzeige Jump-and-run von Matthew Smith

114 R-Type
Beeindruckende Technik-Leistung auf dem Speccy

116 Sabre Wulf
Action-Adventure-Vorläufer von *Knight Lore* und Co.

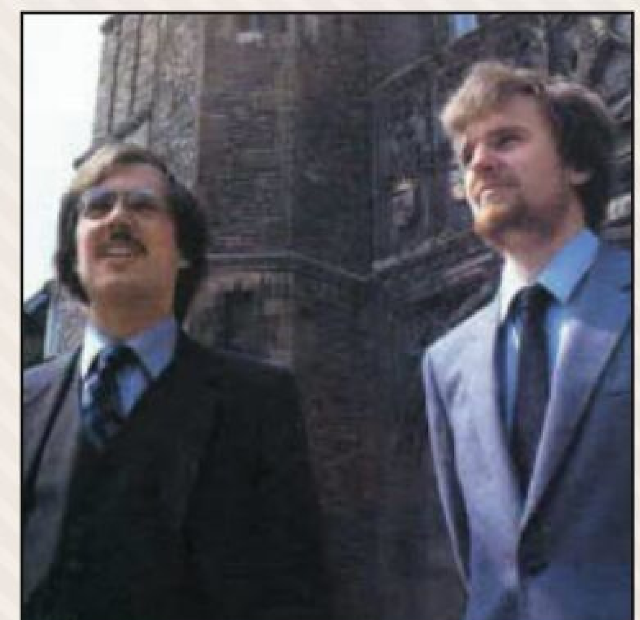
118 Football Manager
Auch ohne Grafik höchst spannend – findet Heinrich Lenhardt

119 Bomb Jack
Der Spectrum-Port kam dem Automaten nahe

120 Starquake
Bubble Bus schickte uns ins Herz eines Sterns

DIE TECHNIK

Der ZX Spectrum wurde von einem Zilog-Z80A-Prozessor mit 3,54 MHz angetrieben. Erhältlich war das Gerät in Varianten mit 16 KB und 48 KB Speicher, zusätzlich befand sich Sinclair BASIC auf einem 16-KB-ROM. Die Bildausgabe stellte 24 Zeilen Text mit 32 Buchstabenpositionen dar, bei einer hohen Auflösung von 192 x 256 Pixeln. Allerdings gab es nur wenige externe Schnittstellen: TV-Ausgang, Kopfhörer- und Mikro-Anschluss (für einen Kassettenrekorder als Datenspeicher). Über einen 28-Pin-Port konnten zudem Joysticks, Drucker und das Sinclair-eigene Microdrive verbunden werden. Die Hardware des Spectrum entwarf Richard Altwasser von Sinclair, der zuvor auch schon bei der Entwicklung des ZX81 geholfen hatte. Der ROM-Code wurde fast im Alleingang von Steve Vickers von Nine Tiles Information Handling Ltd. geschrieben, während Sinclair-Designer Rick Dickinson für das Gehäuse und die berüchtigte Tastatur verantwortlich war.

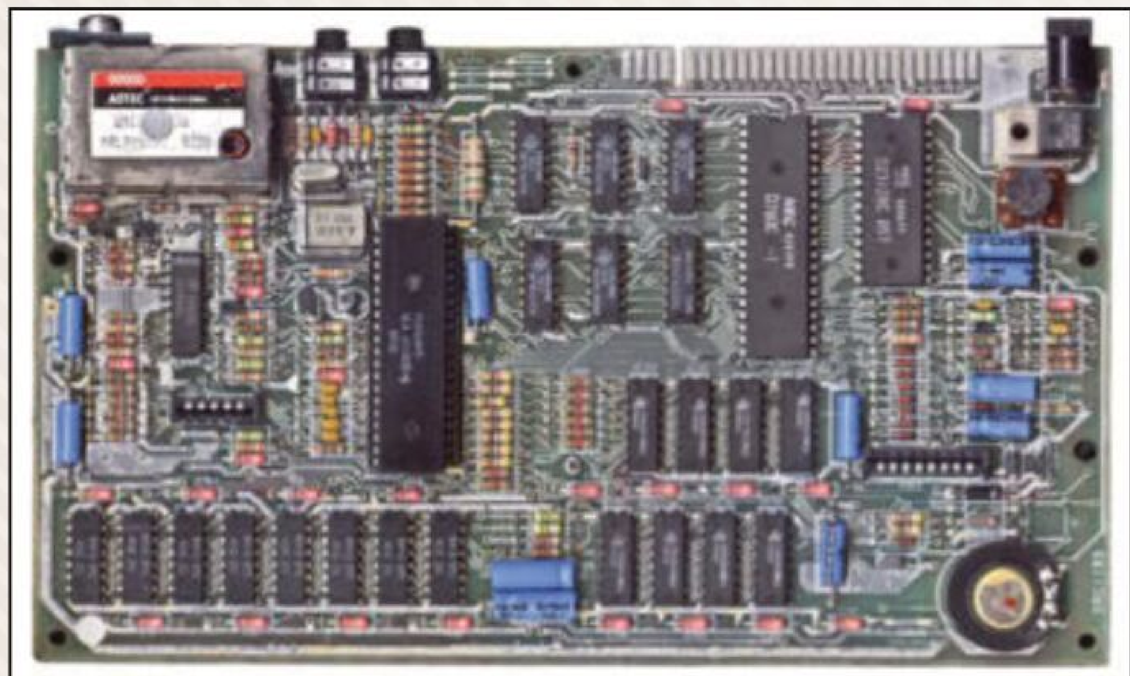


» Steve Vickers von Nine Tiles (links) und Sinclairs Richard Altwasser.





» Die erste Spectrum-Anzeige konzentrierte sich auf die inneren Werte des Computers.



» Der Spectrum war eine ziemlich einfache Maschine ohne eigenen Grafikchip oder große Erweiterungsoptionen.

doch in einigen Punkten war er seinen simpleren Vorgängern sehr ähnlich. Vermutlich lag dies am Wunsch von Sir Clive, die Produktion zu beschleunigen und die Kosten gering zu halten.

Auf den ersten Blick schien der Spectrum ein kompaktes Computerwunder zu sein: Er war nur 23 Zentimeter breit, 14 Zentimeter tief und 3 Zentimeter dick. Doch die erste Enttäuschung kam schnell: Die angeblich vollwertige Tastaur war in Wahrheit aus Gummitasten, umrahmt vom schwarzen Gehäuse. Um genau zu sein, bestand sie aus einer einzigen Gummimatte, wobei beim Drücken einer Taste ein Kontakt unterhalb dieser Matte hergestellt wurde. Wohlgemerkt: Im Vergleich zum berührungssensitiven Keyboard des ZX81 war es ein merklicher Fortschritt. Nur eben keine richtige Tastatur, wie sie übrigens der „Bruder" QL bot.

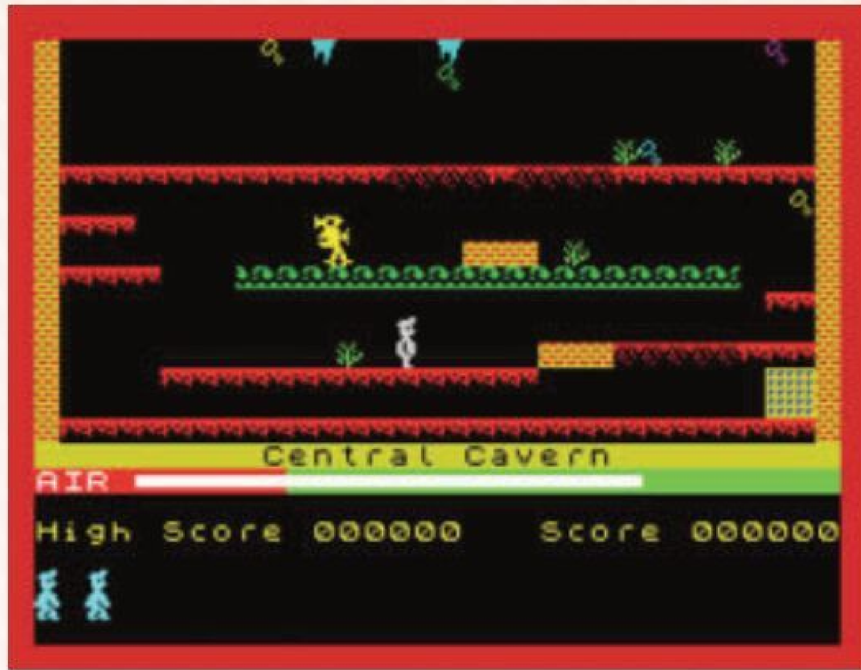
Das Tastenlayout entsprach fast komplett dem des ZX80. Im Vergleich zu den 60 bis 70 Tasten typischer Schreibmaschinen-Layouts waren es nur 40. Um in dem überarbeiteten Sinclair BASIC einen kompletten Begriff einzugeben, musste lediglich eine Taste gedrückt werden – wobei auf jeder fünf Befehle lagen, abhängig davon, mit welcher Shift-Taste sie kombiniert wurde. Diese Eingabemethode machte Einsteigern das Leben unnötig schwer und zwang Profis viele Einschränkungen auf. Zu allem Überdruss führte der Spectrum neue BASIC-Befehle ein, sodass nun 193 Kommandos bereitstanden. Da wäre es oft schneller gewesen, einen Befehl manuell einzugeben, anstatt die richtige Abfolge von Tasten abzuspulen. Die erwähnte Anzeige nannte die Fingerverrenkung übrigens „One Touch"-Eingabe.

Ausgerechnet bei den Farben aber verkaufte das Marketing den Spectrum unter Wert: Bis auf Schwarz ließ sich jede der übrigen Basisfarben in zwei Helligkeitsstufen darstellen, was eine Gesamtzahl von 16 ergab. In Verbindung mit der hohen Auflösung von 256 x 192 konnte es der Spectrum ohne Weiteres mit doppelt so teuren Computern aufnehmen. Einen Nachteil gab es jedoch: Um Speicher zu sparen, war der Screen in 8x8 Pixel große Blöcke eingeteilt, die jeweils nur eine Vordergrund- und eine Hintergrundfarbe abbilden konnten. Bewegte sich ein einfarbiges Sprite über eine andere Farbe, nahm er solange diese an. Dieser unerwünschte Effekt mit dem Namen „Color Clash" war eine Spectrum-Eigenheit und sorgte bei Besitzern von C64 und Schneider CPC für Schadenfreude.

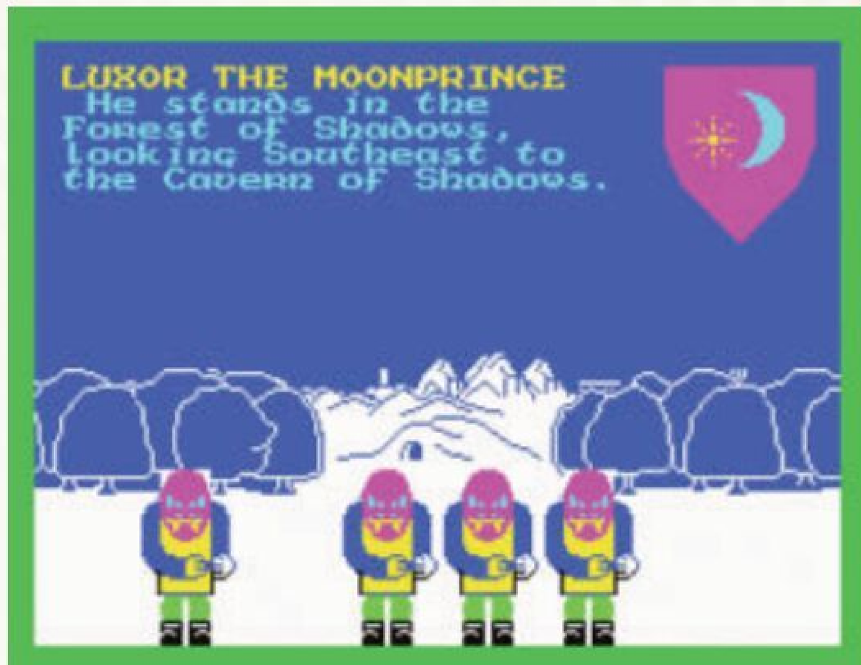
Anstatt den Sound über den Fernseher auszugeben, griff der Spectrum auf einen kleinen internen Lautsprecher zurück. Der piepste in vorgegebener Lautstärke bemitleidenswert vor sich hin, nur die Tonhöhe und -länge ließ sich ändern. Dummerweise war das Piepen in den ersten Auslieferungen viel zu leise, erst bei späteren Modellen war es besser zu hören. Äußerst ungünstig war auch, dass der Lautsprecher für die Dauer der Soundausgabe den Prozessor blockierte. In Anbetracht dieser Umstände erscheint es umso erstaunlicher, dass es Programmierer trotzdem schafften, ihre Spiele mit Soundeffekten und sogar Musik auszustatten. Musiker wie Martin Galway und Tim Follin entwickelten sogar Routinen, die weitere Soundkanäle simulierten. Einige Programmierer entlockten dem Lautsprecher sogar (simple) Sprachsamples.

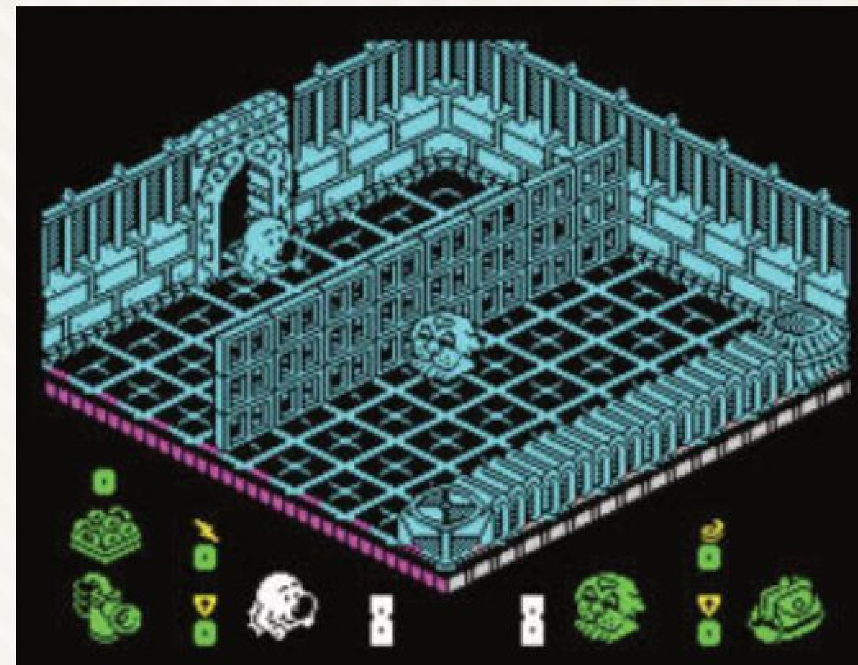
» In diese Drittherstelller-Peripherie schob man den geöffneten Spectrum hinten ein, verband seine Platine mit der Tastatur und hatte einen „großen" Heim Computer.











» Für den Spectrum kamen tolle Spiele wie *Manic Miner, Ant Attack, Lords of Midnight* und *Head over Heels*.

Die Spielemaschine

Allen technischen Nachteilen zum Trotz brachten Dritthersteller in Windeseile ein riesiges Software-Angebot auf den Spectrum. Vor allem Spiele waren populär, inoffizielle Klone von Automaten wie *Space Invaders, Pac-Man* und *Breakout* überfluteten den Markt. Studios, die vorher schon den ZX81 unterstützt hatten, wechselten aufgrund der Farbgrafik, des bis zu 48 KB großen Speichers und der rapide wachsenden Nutzerbasis auf das neue Gerät.

Bug-Byte, Mikro-Gen, Quicksilva, Imagine, Ocean und Dutzende andere Entwickler machten sich in diesen frühen Jahren einen Namen. Ashby Computer and Graphics Ltd., damals vor allem als Ultimate Play the Game und heute als Rare bekannt, stach allerdings aus der Masse heraus. Sie brachten gleich einen ganzen Stapel toller Spectrum-Spiele auf den Markt. Schon ihre ersten vier Veröffentlichungen (*Jetpac, Pssst, Cookie* und *Tranz Am*) wurden zu Bestsellern, von denen andere Entwickler nur träumen konnten – obwohl sie alle auf dem 16-KB-Standardgerät liefen. Die 48-KB-Spiele von Ultimate fielen nochmals eine Nummer größer und besser aus. Titel wie *Atic Atac, Sabre Wulf* und *Knight Lore* versetzten Fans und Spielepresse in Staunen. Auch andere Programmierer sorgten zuerst auf dem Spectrum für Aufsehen, bevor sie die Spiele auf andere Geräte portierten. Dazu zählen etwa Matthew Smiths *Manic Miner*, Sandy Whites *Ant Attack*, Mike Singletons *Lords of the Midnight* und Jon Ritmans *Head over Heels*. Der Spectrum war die Geburtsklinik für viele gute Spiele.

Dieser stetig wachsende Spielekatalog war hauptverantwortlich dafür, dass die Verkäufe des Spectrum im Vereinigten Königreich durch die Decke schnellten. Im Weihnachtsgeschäft des Jahres 1983 verkauften sich dort mehr als 50.000 Einheiten im Monat. Als die Bauteile des Spectrum günstiger wurden, senkte Sinclair den Verkaufspreis für das 16-KB-Einstiegsmodell auf psychologisch verlockende 99 Pfund, für die 48-KB-Variante auf 129 Pfund.

Im Oktober 1984 veröffentlichte Sinclair den Spectrum+. Anstatt die Hardware aber wie von den Fans erhofft aufzumotzen, bot er als Verbesserung nur die echte Tastatur des QL. Selbst der Launch des lange erwarteten Spectrum 128 enttäuschte, handelte es sich im Kern doch um einen Spectrum+ mit 128 K Speicher, Drei-Kanal-Soundchip und aktualisiertem Sinclair BASIC. Vermutlich hatte Sinclair seinen Fokus zu diesem Zeitpunkt längst auf das verhängnisvolle C5-Projekt verschoben.

Im Sommer 1986 übernahm Konkurrent Amstrad die Computerabteilung von Sinclair, der fortan seine CPC-Palette mit Spectrum-basierten Geräten erweiterte. Die Amstrad-Modelle +2 und +3 wurden als Spielegeräte beworben und zogen neue Käufer an – auf einen wahren Nachfolger zum Spectrum warteten Fans aber vergeblich. Wer weiß: Hätte sich Clive Sinclair darauf konzentriert, die Konkurrenz wie in den frühen 80ern vor allem auf preislicher Ebene anzugehen, hätte er vielleicht einen 16-Bit-Computer bringen können, der Commodore Amiga und Atari ST das Leben schwer gemacht hätte.

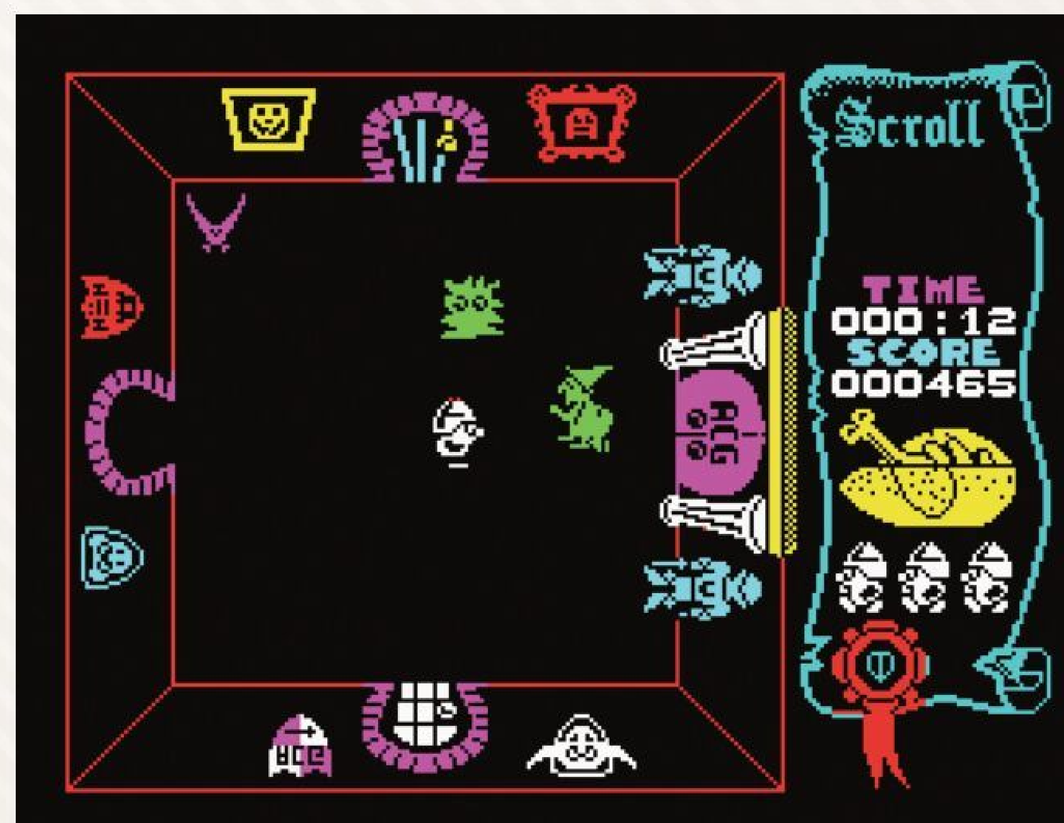
DIE WUNDERVOLLE WELT DES SPECTRUM

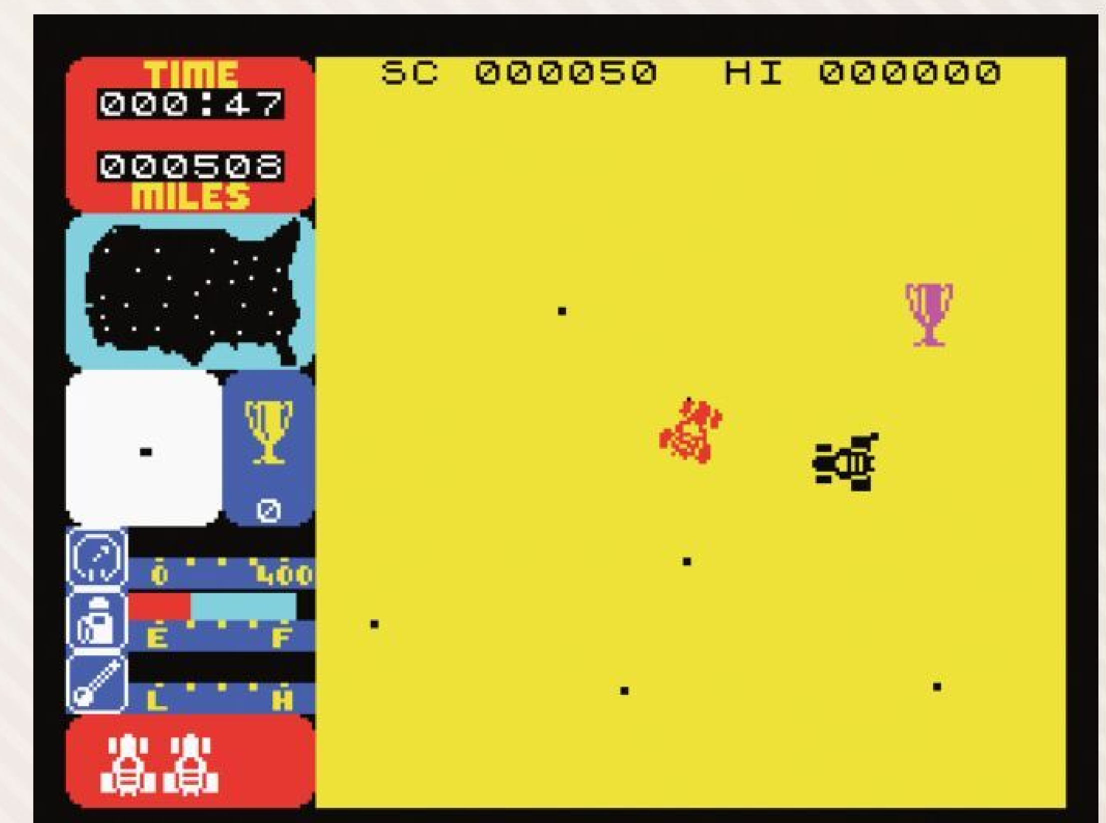
Spectrum-Fans können sich glücklich schätzen, denn eine der besten Retro-Seiten im Internet widmet sich voll und ganz ihrem Hobby. Auf *www.worldofspectrum.org* finden sie englischsprachige Informationen zu weit mehr als 10.000 Spielen inklusive Screenshots, Links zu Reviews und in nicht wenigen Fällen auch downloadbaren ROMs, die über Emulatoren lauffähig sind. Webmaster Martijn van der Heide hat sich in den entsprechenden Fällen die Erlaubnis der Publisher eingeholt beziehungsweise entfernt die ROMs auch wieder, wenn es von den Rechteinhabern gewünscht wird.

Auch wenn *World of Spectrum* seit Längerem nicht mehr mit neuen Inhalten bedacht wurde, lohnt sich der Besuch der Site: Neben Infos zu den Spielen gibt es auch eine Sektion zu Spectrum-Software, eine Auflistung zahlreicher Emulatoren und vieles mehr. Auch das Forum wird immer noch stark frequentiert.



» Sir Clive Sinclair beim Launch des QL 1984.





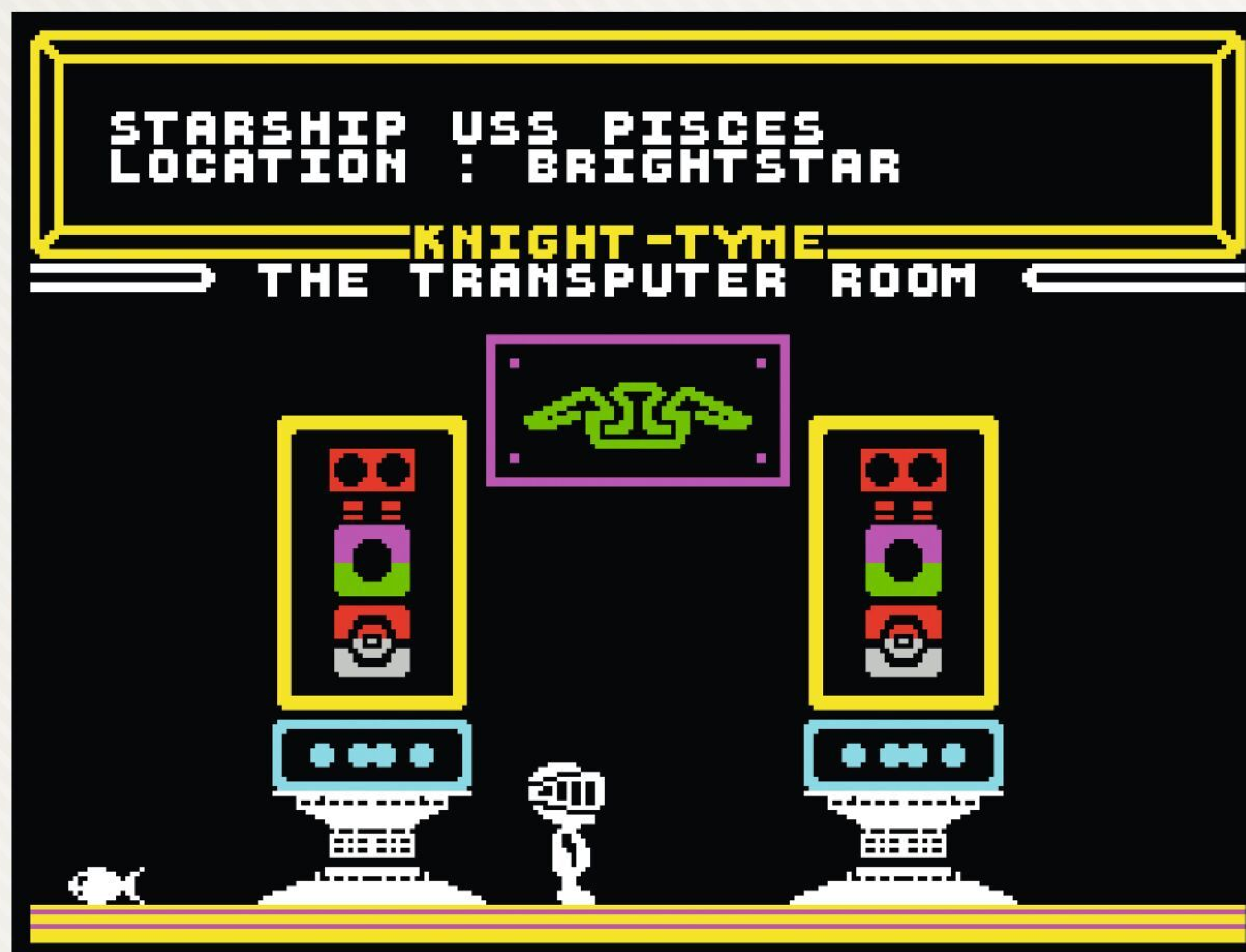
ZEHN DER BESTEN

Wir präsentieren euch zehn der größten Spaßgranaten auf dem ZX Spectrum, wobei uns die Auswahl schwerfiel. Darum noch einige der Titel, die es knapp nicht in die Liste geschafft haben: *Fairlight 2* (The Edge), *Fantasy World Dizzy* (Codemasters) und *HeroQuest* (Gremlin).

KNIGHT TYME

» ERSCHIENEN: 1986
» PUBLISHER: MASTERTRONIC
» ENTWICKLER: DAVID JONES

01 Der dritte Teil in der *Magic Knight*-Serie setzt direkt nach dem Ende des Vorgängers *Spellbound* an. In Teil 2 fand sich der ritterliche Held nebst Freunden in einem unbekannten Schloss wieder, weil ein Zauber seines Kumpels Gimbal schrecklich schiefgegangen war. Seine Freunde brachte er alle nach Hause, doch in *Knight Tyme* findet sich der Held in einer weit entfernten Galaxie wieder. Die gelungenen Kopfnüsse und das Ensemble an schrulligen Charakteren überzeugten wohl jeden Action-Adventure-Fan. Besitzer eines Spectrum 128 freuten sich über bessere Grafik und den eingängigen Soundtrack.





CHASE H.Q.

» ERSCHIENEN: 1987 **» PUBLISHER:** OCEAN
» ENTWICKLER: OCEAN

05 Eine weitere Heimcomputer-Adaption eines Arcade-Automaten von Taito. In *Chase H.Q.* jagt ihr als verdeckter Ermittler flüchtige Kriminelle in adrenalingeladenen Verfolgungsjagden. Ocean ließ den Verantwortlichen bei der Portierung auf den Spectrum freie Hand. John O'Brien, Jonathan Dunn und Bill Harbison konnten nach Gusto zusätzliche Inhalte in den Port einbauen. O'Brien war beeindruckt, was Harbison alles aus dem Spectrum herauskitzelte, was ihn ansporne, auch bei der Grafik keine Kompromisse zu machen. Das Ergebnis war ein exzellenter Port.



THE LORDS OF MIDNIGHT

» ERSCHIENEN: 1984 **» PUBLISHER:** BEYOND SOFTWARE
» ENTWICKLER: MIKE SINGLETON

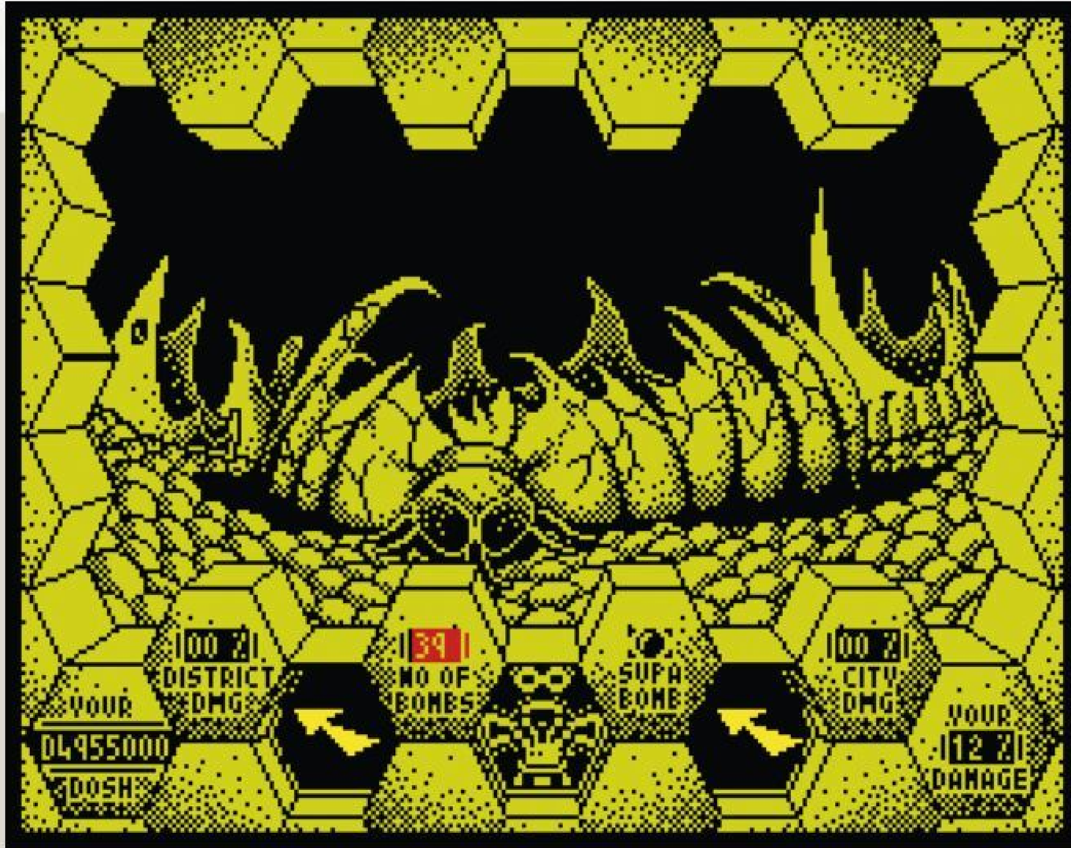
06 Im Strategie-RPG-Hybriden erlebt ihr eine Fantasywelt, die per „Landscaping"-Engine in 3D dargestellt wird. Um den bösen Doomdark zu besiegen, gibt es prinzipiell zwei Möglichkeiten: Entweder konzentriert ihr euch auf Prinz Morkins Quest, bringt diesen zum Tower of Doom und zerstört dort die Eiskrone. Oder – und so dürften es die meisten spielen – ihr sammelt immer weitere Gefolgsleute und damit Truppen und besiegt Doomdark auf dem Schlachtfeld. Wie bei allen Spielen von Singleton spielt die Interaktion mit NPCs eine große Rolle. Teil 1 und 2 der *Midnight*-Trilogie brachten die epische Stimmung von *Herr der Ringe* grandios auf den ZX Spectrum.



SKOOL DAZE

» ERSCHIENEN: 1984 **» PUBLISHER:** MICROSPHERE
» ENTWICKLER: DAVID S. REIDY / KEITH WARRINGTON

07 *Skool Daze* ist ein Pionier der Open-World-Spiele. Ihr streunt durch die Flure einer Schule und wollt eure Akte aus dem Büro des Rektors stehlen. Erwischen euch Lehrer (allesamt Klischee-Charaktere) wie Mr. Wacker außerhalb des Unterrichts, kriegt ihr Sätze aufgebrummt, die ihr nach der Schule an die Tafel schreiben müsst. Hat Eric 10.000 Straf-Zeilen angesammelt, ist das Spiel vorbei (vermutlich, weil ihm die Hand abfallen würde). Das innovative Spectrum-Original bezieht seine Faszination daraus, wie die Schüler und Lehrer auf eure Aktionen reagierten.



AMAUROTE

» ERSCHIENEN: 1987 **» PUBLISHER:** MASTERTRONIC
» ENTWICKLER: BINARY DESIGN

02 *Amaurote* war ein Budget-Titel, bot aber mehr spielerische Qualitäten als so mancher Vollpreistitel. Spielerisch wirkt *Amaurote* wie der geistige Nachfolger von *Ant Attack*. Ihr stapft mit einem vierfüßigen Roboter durch eine Stadt, die von Rieseninsekten überrannt wurde. Euer Ziel ist es, in 25 Sektoren jeweils die Insektenkönigin zu finden und auszuschalten. Ihr greift mit Artilleriegeschossen an, die einen großen Bogen fliegen. Das macht die Kämpfe gegen die Krabbeltiere in isometrischer Perspektive knifflig. Die Animationen sind klasse, die Spielmechanik solide.



THE HOBBIT

» ERSCHIENEN: 1982 **» PUBLISHER:** MELBOURNE HOUSE
» ENTWICKLER: VERONIKA MEGLER / PHILIP MITCHELL

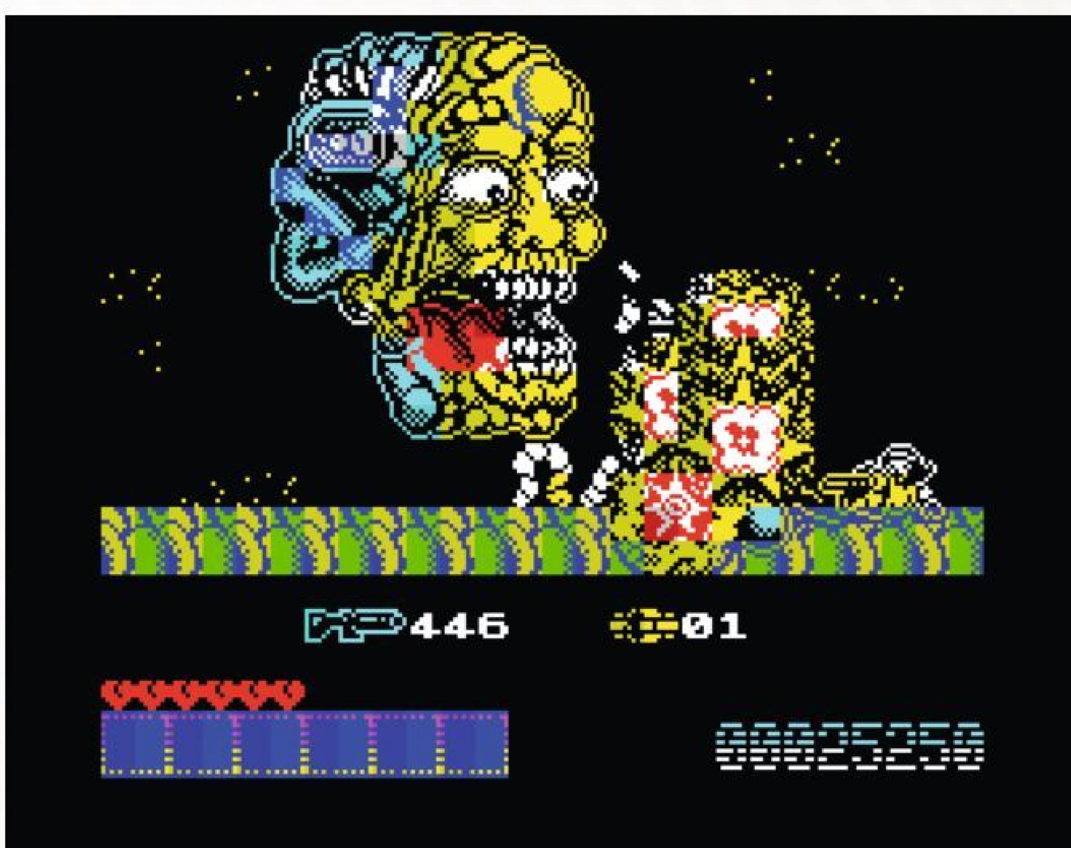
03 Das Kult-Textadventure versetzt euch in die Rolle von Bilbo Beutlin. Ihr fangt in der Höhle von Bilbo an, wo schon Gäste auf euch warten. Gandalf drückt euch eine Karte in die Hand und Thorin Eichenschild wartet ungeduldig, dass ihr mit seinen Zwergen aufbrecht. Auf der Reise durch Mittelerde ist, wenig überraschend, alles größer und stärker als der kleine Hobbit. Daher braucht ihr Schläue, um zu überleben. NPCs haben ein Eigenleben und wandern herum. Einige knifflige Stellen, wie die Flucht aus der Orkhöhle, verlangen euch alles ab. Passend für eine Literaturversoftung: Der gelungene Parser verstand ganze Sätze als Eingabe.



RENEGADE

» ERSCHIENEN: 1987 **» PUBLISHER:** IMAGINE SOFTWARE
» ENTWICKLER: MIKE LAMB

04 Man könnte die Position vertreten, dass die Spectrum-Portierung von Renegade sich sogar besser spielt als der originale Taito-Automat. Das gilt noch mehr für die Version auf dem Spectrum 128 mit Boni wie einer zusätzlichen Wurfattacke. *Renegade* prägte das Beat-em-up-Genre entscheidend und bildete die Basis für das spätere *Double Dragon*. Die simplistische Story war prototypisch für Arcade-Prügler-Kost: Gangster entführen eure Freundin, also räumt ihr Bildschirm für Bildschirm mit vier Gangs auf, bis ihr sie befreit habt. Das spielte sich auf dem Spectrum herrlich flüssig und griffig.



MIDNIGHT RESISTANCE

» ERSCHIENEN: 1990 **» PUBLISHER:** OCEAN
» ENTWICKLER: SPECIAL FX

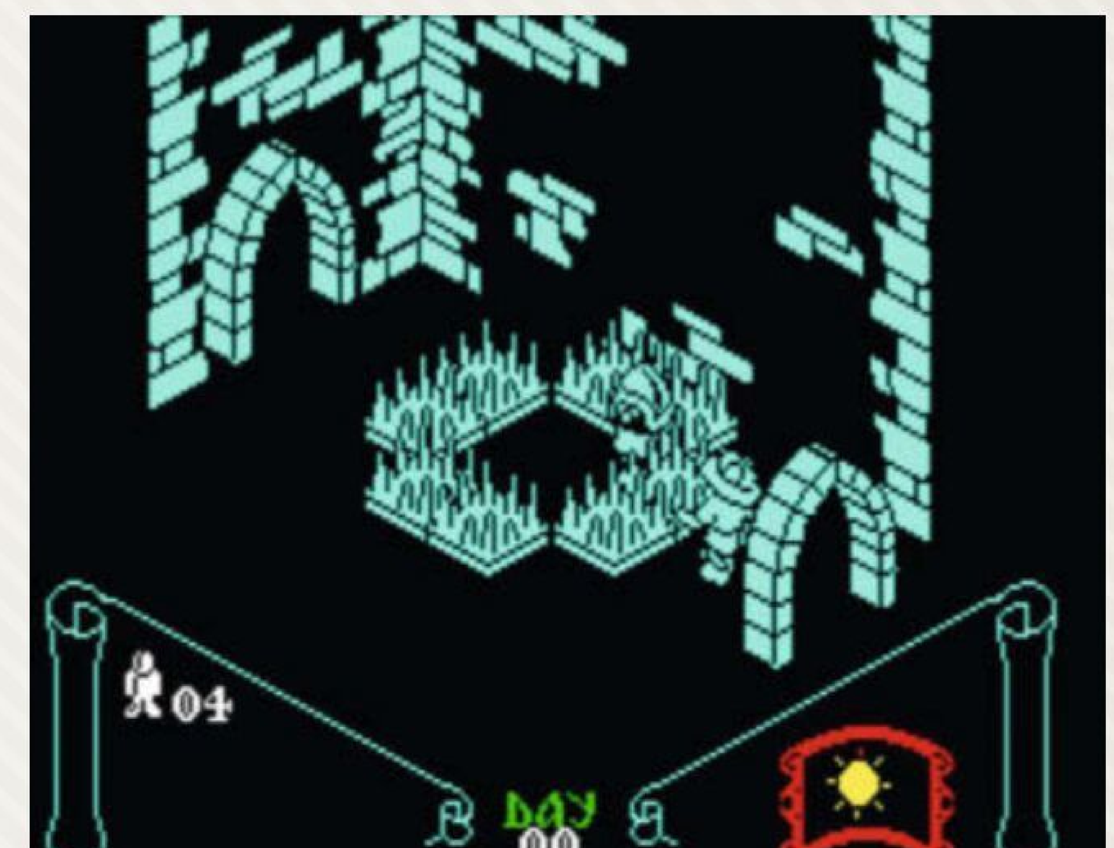
08 Ein häufiges Problem auf dem ZX Spectrum waren Farbfehler, da durch die Hardware-Architektur nur zwei Farben auf 8x8 Pixeln dargestellt werden konnten. Das konnte zu Anzeigefehlern führen, bei denen beispielsweise Farbflächen innerhalb eines Sprites auf den Hintergrund überschwappten. Viele Entwickler umgingen das Problem, indem sie sich für Farbarmut entschieden. Nicht so das erfrischend bunte Ballerspiel *Midnight Resistance*. Doch nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch hat der Renn-und-schieß-Titel einiges zu bieten.



PRICE OF MAGIK

» ERSCHIENEN: 1986 **» PUBLISHER:** LEVEL 9
» ENTWICKLER: LEVEL 9

09 Level 9 hat dem Spectrum einige hochklassige Textadventures beschert, die erstaunlich viele Worte in die 48 KB RAM des ZX Spectrum gequetscht haben. *Price of Magik* ist der Abschluss der *Time and Magic*-Trilogie. Die spannende Story versucht erst gar nicht, Einflüsse des Horror-Autors H.P. Lovecraft zu verbergen. Das angenehm nichtlineare *Price of Magik* punktet mit einem intelligenten Parser und so einigen Kopfnüssen. Die 128K-Version enthielt übrigens ausführlichere Texte – aber in jeder Version gehört *Price of Magik* zusammen mit *The Pawn* zu den besten Textadventures auf dem Spectrum.



KNIGHT LORE

» ERSCHIENEN: 1984 **» PUBLISHER:** ULTIMATE PLAY THE GAME
» ENTWICKLER: ULTIMATE PLAY THE GAME

10 Euer säbelschwingender Held hat sich schon in *Sabre Wulf* (siehe den Artikel weiter hinten) durch einen gefährlichen Dschungel geschlagen und vielen Gefahren getrotzt. Doch im dritten Teil der *Sabreman*-Serie sieht es besonders düster für ihn aus. Er muss in weniger als 40 Tagen im verwinkelten Schloss von *Knight Lore* die Zutaten für einen Trank finden, der ihn von seinem Werwolf-Fluch befreit. Die Spielwelt erzeugt eine mysteriöse Stimmung und beeindruckte seinerzeit besonders durch den wegweisenden Einsatz der isometrischen Perspektive. Ultimate Play The Game schuf mit diesem Action-Adventure einen Meilenstein auf dem ZX Spectrum.

MAKING OF

RESCUE

RESCUE GENIESST BEI FANS DES ZX SPECTRUM KULTSTATUS. WAS WENIGE WISSEN: ENTWICKLER STE CORK PROGRAMMIERTE DEN HIT IN SEINEM SCHLAFZIMMER.

R*escue* dreht sich um eine Science-Fiction-Rettungsmission. Der Held muss einen Top-Forscher und dessen Magnum Opus aus einer Alien-verseuchten Raumstation befreien. Der Plan klingt einfach: Bringt den Wissenschaftler und sein Experiment auf euer Schiff und fliegt weg. Der Haken: Ihr wisst nicht, welcher der acht Forscher auf der Station der richtige ist. Die Zielperson wird bei jedem Spielstart zufällig festgelegt.

Das ist die große Besonderheit von *Rescue*. Ihr könnt mit einem Forscher fliehen und gewinnen oder sieben retten und trotzdem verlieren.



» [ZX Spectrum] *Rescue* sah schick aus und lief flott.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MASTERTRONIC

» **ENTWICKLER:** STE CORK

» **ERSCHIENEN:** 1987

» **HARDWARE:** ZX SPECTRUM

» **GENRE:** SHOOT-EM-UP

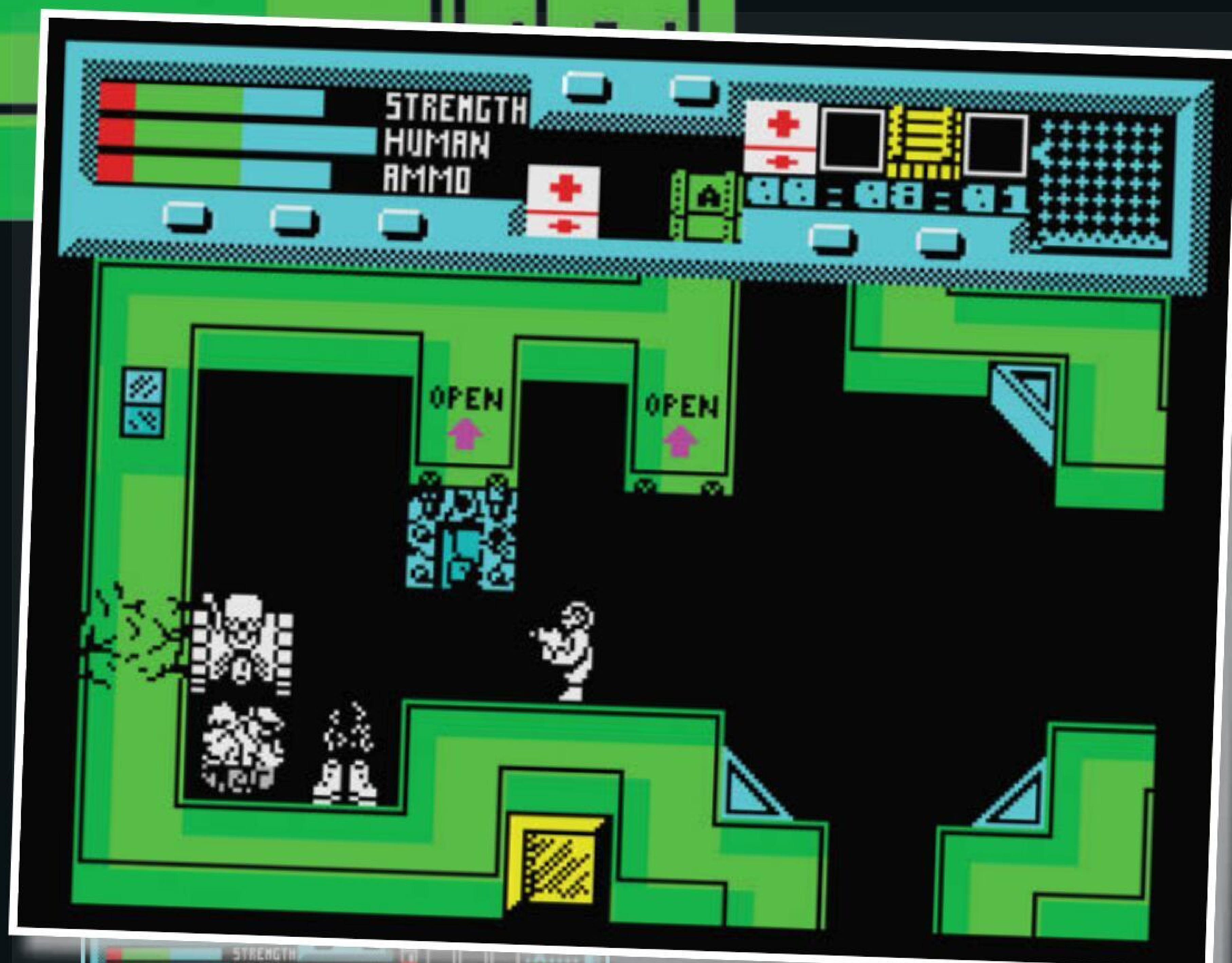
Ste Cork weiß gut, wie knifflig sein Spiel dadurch ist. „Es gibt keine Gewissheit, bis du den Antrieb startest. Der Sound der startenden Düsen baut Spannung auf, bis endlich der Abschluss-Screen verrät, ob du Erfolg hattest. Nimmst du dir hingegen vor, alle acht Forscher zu retten, wird es sehr schwer", sagt Cork verschmitzt.

1984 bekam Cork seinen ersten Spectrum. Schon im Jahr darauf brachte das Budget-Label Players sein Debüt *CaGara* heraus. Sein zweites Spiel *Wibstars* erschien über A&F Software. Cork heuerte bei Icon Design an, sein dritter Titel *Colony* wurde von Mastertronic vertrieben. Dort meldete sich Cork wieder, als es um den Release von *Rescue* ging.

Er erinnert sich an die Zeit: „Mastertronic hatte einige gute und viele miese Spiele herausgebracht. Es wurde besser, nachdem sie eine Weile am Markt waren. Als ich *Rescue* veröffentlichen wollte, waren sie für mich ganz klar ein ordentlicher Publisher. Sie waren sogar die Ersten, die ich gefragt habe." Es war die Zeit der Hobby-Entwickler. Nicht selten entwickelte eine einzige Person ein ganzes Spiel – hin und wieder mit ein wenig Hilfe. Bei *Rescue* half Komponist Tony „Tiny" Williams seinem Kumpel Cork: „Wir sind enge Freunde, kennen uns seit 1986. Für Musik ging ich immer zu Tiny. Mit ihm zu arbeiten war sehr angenehm, die Musik und sein Code waren gut – und ihm reichte, dass er später Tantiemen bekam", erinnert sich Cork. Außerdem holte er Mark O'Neill an Bord. „Mark war ein brillanter Künstler der 8-Bit-Ära. Der Spectrum unterstützte nur einfarbige Sprites. Mark schaffte es, sie trotzdem gut aussehen zu lassen."

Wegen der großen Grafiken, der vielen Details und der schnellen Bewegung wirkt *Rescue* wie ein hartes Stück Arbeit. Doch Cork hatte viel Spaß mit dem Projekt. „Ehrlich gesagt habe ich viel vom *Colony*-Code wiederverwendet. Wenn man darauf achtet, sind die Ähnlichkeiten der Engine offensichtlich. Damals kam man damit noch durch. Die Chefs von Icon Design, Roger Lees und Mike Cohen, waren total entspannt, was





» [ZX Spectrum] Von diesem Forscher sind nur noch die Schuhe übrig.


» [ZX Spectrum] Diese Aliens sind auf der Jagd. Meidet sie!

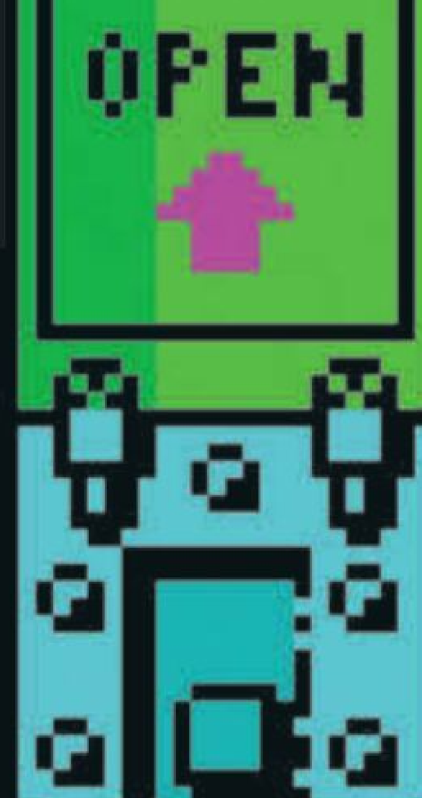
das anging. Natürlich hatte ich nach einem Tag im Büro weniger Zeit für die Entwicklung zu Hause, aber dank des *Colony*-Codes hielt sich der Aufwand in Grenzen. Ich war ein typischer Nerd. Ich hatte damals kein Leben abseits des Computers."

Bei vielen Fans sorgte die Verpackung von *Rescue* für Spekulation. War die Figur auf dem Cover absichtlich von Han Solo abgekupfert oder ist die Ähnlichkeit zu Harrison Ford nur Zufall? „Ich habe das Cover erst gesehen, als meine Version im Briefkasten lag", stellt Cork fest. „Ich habe da keine Ähnlichkeit gesehen. Jetzt, wo ihr es sagt, sehe ich sie ein bisschen. Wenn ich die Augen zusammenkneife…" Ein anderes auffälliges Detail ist der schmucklose Ladebildschirm. Mastertronic hielt es nicht für notwendig, mit einer Grafik Stimmung aufzubauen. Das war auch für Cork eine Überraschung: „Ich hatte angenommen, sie würden selbst einen Ladebildschirm mit Grafik einfügen. Das langweilige „Rescue lädt…" habe ich erst gesehen, als ich mein Exemplar gestartet habe. Da war es zu spät, um noch etwas zu ändern. Ich hätte das ja intern zeichnen lassen können, aber sie haben mich nie deswegen kontaktiert."

Nach *Rescue* produzierte Cork weitere Spiele für den Spectrum, später dann für Amiga, Atari ST und PC. Einer von Corks Lieblingen unter seinen PC-Spielen ist der 1992er-Vertikalshooter *Overkill*. Noch heute arbeitet er in der Branche. Der Name Ste Cork taucht in Credits von Titeln wie *X-Man: Legends*, *Quake 4*, *Marvel: Ultimate Alliance* und *Call of Duty: Black Ops 3* auf.

Cork bekam für *Rescue* viel Lob und kann sich heute noch an Einzelheiten erinnern: „Die Leute haben in Zeitschriften über *Rescue* geschrieben und Karten der Station gezeichnet. Und das für ein Projekt, an dem ich in einem Schlafzimmer vor mich hin gewerkelt habe. Das hat mich sehr gefreut." ✱


» [ZX Spectrum] Unsere Munitionsleiste oben ist gefährlich leer.




» Ste Cork entwickelt noch heute Spiele, und zwar im AAA-Bereich.



KLASSIKER VON CORK

Probiert auch diese Titel von Ste Cork aus!



COLONY
ZX SPECTRUM

■ Weil die Erde in der Zukunft überbevölkert ist, muss Nahrung auf anderen Planeten angebaut werden. Ihr spielt einen Droiden, der Felder bestellt und sie gegen aggressive Aliens verteidigt, die sich über die Ernte hermachen wollen.



OVERKILL
PC

■ In dem Vertikalshooter steuert ihr ein Raumschiff und lasst von den Alien-Gegnern nichts als Asche übrig. Auf eurem Weg rüstet ihr eure Waffen und Schilde mit Power-ups auf, um noch mehr Verwüstung anrichten zu können.

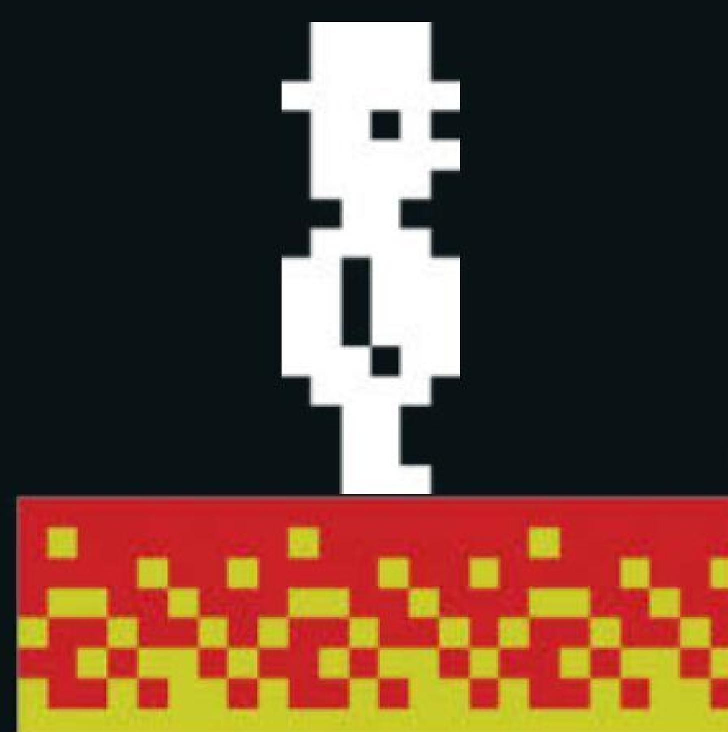


PSYCHO PIGS UXB
ZX SPECTRUM

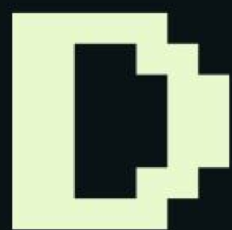
■ Ihr jagt als Schwein in explosiven und chaotischen Death Matches eure Gegner mit Bomben hoch, die auf dem Bildschirm erscheinen. Wer als Letzter übrig bleibt, hat Schwein gehabt.

JET SET WILLY

DAS JUMP-AND-RUN *MANIC MINER* IST WOHL JEDEM HOMECOMPUTER-SOZIALISIERTEN SPIELEFAN EIN BEGRIFF. NOCH VIEL AMBITIONIERTER (ABER VERBUGT UND NICHT DURCHSPIELBAR) WAR *JET SET WILLY*, DER NACHFOLGER. WIR HABEN MATTHEW SMITH ZU SEINEM WOHL BEKANNTESTEN WERK BEFRAGT, UND WO VIER FEHLENDE RÄUME ABGEBLIEBEN SIND.



+++++ Press ENTER to Start +++++



Das Plattform-Hüpfspiel *Jet Set Willy* bietet einen verblüffenden Fundus an Anekdoten. Zunächst aber zu den Faken: Es enthielt nicht weniger als 60 sehr abwechslungsreiche Räume (einer pro Bildschirm) – sein Vorgänger *Manic Miner* hatte nur 20. Die Spectrum-Fassung wurde auf 30 verschiedene Plattformen portiert, vom Atari 800 bis zur Xbox 360. Drei Jahrzehnte nach seiner Veröffentlichung hat *Jet Set Willy* immer noch zahlreiche Fans, die jede Codezeile analysieren und jedes Informationshäppchen gierig aufnehmen. Dabei wäre der Titel beinahe nie erschienen!

„*Jet Set Willy* habe ich zu Hause bei meiner Mutter in Wallasey programmiert", erinnert sich Matthew Smith an die Entwicklung. „Ich war in einer leitenden Position bei Software Projects, kam aber nie in die Firma." Statt das Spiel also in den Büros der Firma zu programmieren, die er kurz zuvor gemeinsam mit Alan Maton und Tommy Barton gegründet hatte, zog sich der Achtzehnjährige lieber in das Zimmer zurück, in dem er auch *Manic Miner* entwickelt hatte. Diesen Titel hatte er in nur acht Wochen erschaffen – *Jet Set Willy* hingegen brauchte acht Monate. Die Erwartungen der Fachpresse und der Fans an den Nachfolger waren hoch und lasteten schwer auf Matt. Nach einigen Verschiebungen (eigentlich war Weihnachten 1983 als Releasedatum geplant gewesen), begannen sich seine Kollegen zu sorgen.

„Alan Maton kam jeden Tag zu mir nach Hause, setzte sich hinter mich und sagte: ‚Stell das Ding endlich fertig!'" Zuerst empfand Matt dies als Ablenkung, doch inzwischen glaubt er, dass es entscheidend zur Fertigstellung beigetragen hat. „Er hat eben getan, was ein Produzent tun muss. Sonst wäre es vielleicht nie fertig geworden, da ich mit meiner Geduld schon am Ende war."

Während der letzten Wochen der Entwicklung schloss sich Matt in seinem unaufgeräumten Zimmer ein und lebte von Essen in Dosen, die er direkt auslöffelte. Alan lud ihn gelegentlich in ein nahe gelegenes Restaurant ein, wo Matt sich dann gerne mehrere Hauptgänge bestellte. Die Beharrlichkeit zahlte sich schließlich aus: *Jet Set Willy* erschien im April 1984. Der Titel bekam erstklassige Kritiken und verkaufte sich eine halbe Million Mal. Matt hatte einen Klassiker erschaffen – doch zu einem hohen Preis: Er würde nie wieder ein weiteres Spiel fertigstellen.

Das Ausmaß des Erfolgs konnte niemand voraussehen, auch nicht Matt, der von der positiven Resonanz auf *Manic Miner* zur Entwicklung motiviert worden war. Er hatte kein Designdokument und keinen Plan, sondern programmierte einfach irgendwelche Teile des Spiels. „Die Seilschwünge waren





» Matt mit seinem TRS-80, circa 1983.

„Ich verbrachte viel Zeit damit, mir neue herausfordernde Räume für den Spieler auszudenken."

MATTHEW SMITH



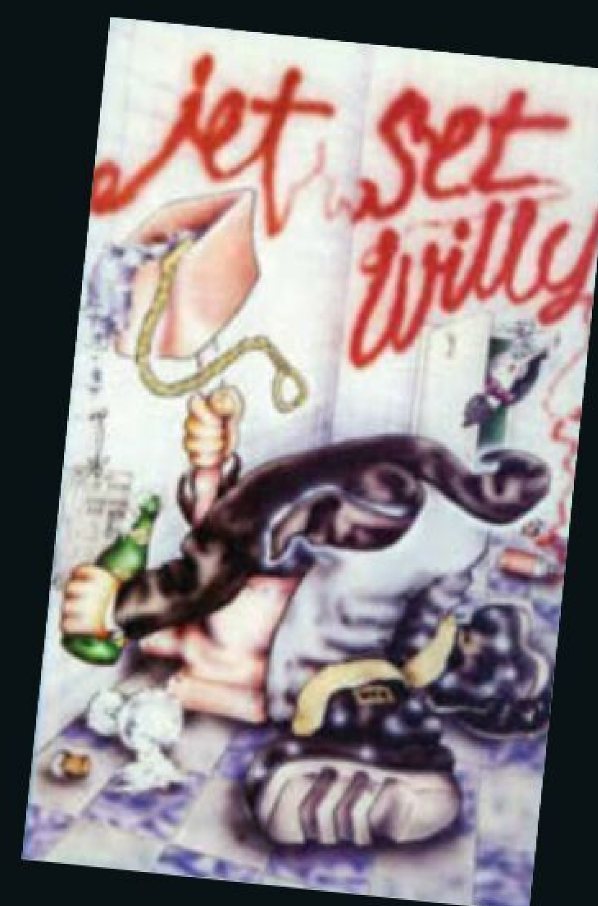
» [ZX Spectrum] Die Spieler sahen den unteren Pfad und fragten sich, wie man ihn erreichen konnte.



» Dieser Raum evoziert das Londoner Battersea Kraftwerk (samt Pink-Floyd-Schwein).



» [ZX Spectrum] Auf dem Speicher passieren zuweilen seltsame Dinge.

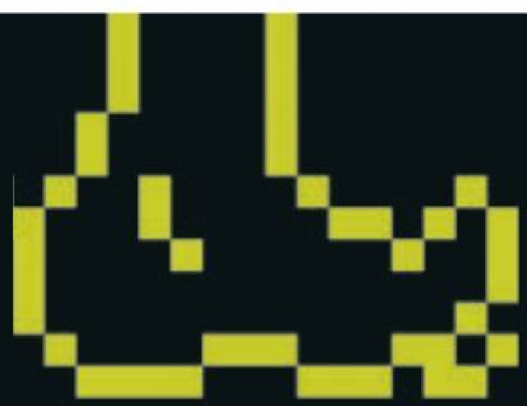


» Die einprägsame Schachtel von Roger Tissyman, einem Grafiker bei Software Projects.



JET SET WILLY: DARUM GEHT'S

■ Als Miner Willy müsst ihr 83 Gegenstände aus den 60 Räumen eures Anwesens einsammeln, bevor ihr zu Bett gehen dürft. Der Hüpf- und Rätselmix *Jet Set Willy* erlaubt es euch, euch frei auf der Karte zu bewegen. Beim Vorgänger *Manic Miner* waren die Levels dagegen noch linear angeordnet.



Das Albtraum-Anwesen

Wie ihr durch die härtesten Räume im Spiel kommt.













THE BANYAN TREE

■ Ihr könnt diesen schwierigen Raum zwar durchqueren, aber ihr müsst es gar nicht. Stattdessen könnt ihr, wie im Screenshot zu sehen, einfach auf die rechte Seite des Baumes springen. In der ursprünglichen Version war dies wegen eines Bugs nicht möglich.

THE WINE CELLAR

■ Den Geheimgang auf der unteren rechten Seite dieses Raumes zu erreichen, ist ziemlich einfach – doch jede einzelne Flasche auf dem Weg nach unten mitzunehmen kann Probleme bereiten. Springt am besten über Wachen und Abgründe gleichzeitig hinweg und passt auf die Säge auf!

THE NIGHTMARE ROOM

■ Winzige Vorsprünge und zahlreiche Wachen sorgen dafür, dass dieser Raum seinem Namen gerecht wird. Dass sich Willy in ein geflügeltes Schwein verwandelt, hilft auch nicht wirklich. Am besten macht ihr es wie im obigen Bild und schaut mit Flügeln nach oben und nach rechts.

THE FORGOTTEN ABBEY

■ Allein das Durchqueren dieses bockschweren Orts ist heftig, vom Einsammeln des Kreuzes ganz zu schweigen. Ihr müsst die Sprünge gut planen und dabei nicht die Priester auf den oberen Plattformen treffen. Umgeht den blauen Priester durch einen vertikalen Sprung.

PRIESTS' HOLE

■ An der östlichen Wand hinaufzuklettern kann schwierig sein, denn ihr müsst die größtmöglichen Sprünge ausführen. Am besten positioniert ihr Willy am äußersten Rand der Plattform, versucht dann vertikal hochzuspringen und drückt beim Fallen in die richtige Richtung.

UNDER THE DRIVE

■ Ihr benötigt perfektes Timing, um dem Dalek auszuweichen und sicher auf der untersten gelben Plattform zu landen. Der Screenshot zeigt, wo der höchste Punkt des Sprunges sein sollte. Matt zufolge ist das übrigens auch kein Dalek, sondern eine „Nachempfindung eines beliebten SF-Roboters".



FAKTEN

» **PUBLISHER:** Software Projects
» **ENTWICKLER:** Matthew Smith
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **PLATTFORM:** Diverse
» **GENRE:** Hüpfspiel



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DELTA TAU ONE
SYSTEM: Tandy TRS-80
JAHR: 1982

STYX (ABGEBILDET)
SYSTEM: Spectrum
JAHR: 1983

MANIC MINER
SYSTEM: Spectrum, Diverse
JAHR: 1983

▶ eines der ersten Elemente, die ich programmierte, während ich noch für Bug-Byte arbeitete", blickt er zurück. „Ich veränderte sie so lange, bis es einigermaßen brauchbar aussah. Ich mag die Seile wirklich – ihr müsst nur aufpassen, nicht loszulassen, während ihr in der Luft seid!"

Die Hintergrundgeschichte – der ehemalige Minenarbeiter Willy ist reich geworden und schmeißt Partys mit Freunden – spiegelt ein wenig Matts Leben wider. Für *Manic Miner* bekam er 30.000 Pfund von Bug-Byte und haute in dem Glauben, dass noch weitere Zahlungen folgen würden, alles auf den Kopf. Schließlich überwarf er sich mit Bug-Byte und gründete Software Projects mit. Willy hingegen muss im Spiel nach einer durchzechten Partynacht auf seinem Anwesen erst einmal dem Porzellangott huldigen.

Dass das Spiel im Badezimmer beginnt, ist kein Zufall", erklärt Matt. „Es war einer der ersten Räume, die ich erschaffen habe." Als Nächstes folgte das angrenzende Schlafzimmer, wo Willys Haushälterin Maria wartet (sie basiert auf einer Griechin, die gegenüber von Matt wohnte). Maria verbietet Willy, zu Bett zu gehen, bevor er nicht 83 herumliegende Objekte im ganzen Anwesen eingesammelt hat.



» [ZX Spectrum] Dieser Raum wurde von den *Fabolous Furry Freak Brothers* inspiriert.



» [ZX Spectrum] Die Wachen hier waren Ocean-Chef David Ward nachempfunden.

Somit stand der Anfang fest, und Matt konnte damit beginnen, sich den restlichen Schauplätzen in dem riesigen Anwesen zu widmen. „Viele Räume entwarf ich so, wie ich mir ein Landhaus vorstellte. Ich hatte dabei keine feste Reihenfolge und programmierte einfach ein bisschen etwas, das ich dann wieder zum Spiel hinzufügte, und so weiter. So war auch die Karte nicht geplant, sondern ergab sich einfach. Ich verbrachte viel Zeit damit, mir neue herausfordernde Räume für den Spieler auszudenken."

Diese eher intuitive Arbeitsweise erklärt, warum die Räume so durcheinandergewürfelt wirken. Manche sind mit Feinden vollgepackt, bieten mehrere Plattformen und Sammelobjekte, andere sehen minimalistisch aus und sind so gut wie leer. Oft liegen diese Raumtypen direkt nebeneinander. Doch auf alle Fälle plante Matt bestimmte Wege durch das Haus. So ist beispielsweise der Raum „The Banyan Tree" schwierig zu durchqueren, da ihr mehrere exakt geplante Sprünge ausführen müsst – dies ist aber gar nicht nötig, wenn ihr einfach durch die Küche unterhalb geht!

„Die Räume waren je 256 Bytes groß, so ich insgesamt 60 Räume machen konnte", erklärt Matt. „Eigentlich hätten es 64 werden sollen, aber bei den letzten vier zickte meine Festplatte. Die verlorenen Räume waren über dem Mega Tree. Er sollte höher sein und mehr Äste haben. Ich tippte Zahlen ein, und die Platte speicherte etwas anderes. Diese Räume wurden also nie getestet und waren nur halb fertig. Ich könnte im Original-Code nachsehen, wäre der nicht längst verloren gegangen."

Wie sich herausstellte, wurden die fehlenden Räume vom Festplattentreiber des Tandy TRS-80 Model 4 überschrieben, den Matt als Entwicklungsgerät benutzte. Doch da die Deadline nur Tage bevorstand, entschloss er sich, diese Zimmer kurzerhand über Bord zu werfen. Das war aber noch gar nichts gegen einige andere Bugs, von denen der schlimmste war: Man konnte *Jet Set Willy* tatsächlich nicht durchspielen! Nach Matts Aussage wurde das Spiel „nicht veröffentlicht, es flüchtete."

Auch das Balancing ging Matt eher hemdsärmlig an: „Man begann mit drei Leben, wie bei *Manic Miner*, aber dann merkte ich, dass es zu schwer war, und erhöhte auf acht. Ich versuchte mich einige Tage allein am Banyan Tree und schaffte es



» Matt ist stolz, nun doch noch etwas für *Jet Set Willy* bekommen zu haben.

schließlich auf die andere Seite. Doch wirklich durchgespielt habe auch ich es damals nie.“ Wenn er es getan hätte, dann wäre ihm klargeworden, dass man diverse Objekte gar nicht einsammeln konnte und Maria nie zur Seite gehen würde.

Dann gab es da noch die berühmt-berüchtigte „Todesschleife“, bei der alle Leben ausgelöscht wurden, wenn man einen Raum betrat. Dazu erklärt Matt: „Sämtliche Charaktere werden zurückgesetzt, wenn man einen Raum betritt. So konnte es zur Todesschleife kommen. Ich kannte das Problem, dachte mir aber, dass es keine Rolle spielen würde.“

Ein richtig übler Fehler war der „Dachgeschoss-Bug“, wobei ein Pfeil auf Ab-wegen im Raum „The Attic“ eine Kettenreaktion in anderen Teilen des Hauses auslöst. „Der Pfeil fliegt links raus und zerstört bestimmte Speicherbereiche“, erklärt Matt und fügt hinzu, dass es im Code keinerlei Fehlerüberprüfung gab. „Man kann das Problem allerdings umgehen, indem man alles andere zuerst erledigt und dann erst den Raum betritt.“ Was er damit meint: Indem der Pfeil intern den Videospeicher verlässt und in den Hauptspeicher „fliegt“, zerstört er dort die Daten mehrerer anderer Räume. Anfänglich versuchte sich Software Projects herauszureden, das sei so gewollt, und in jenen Räumen sei „Giftgas“ ausgetreten.

Software Projects veröffentlichte später eine Reihe von Pokes (quasi selbst einzutippende Patches), die diese Probleme behoben. Es gab jedoch noch mehr Ärger. „Die ersten Exemplare hatten *If I Were A Rich Man* als Spielmusik, obwohl das Lied nicht von uns stammte. Der Rechteinhaber forderte uns auf, 36.000 Pfund zu zahlen, was wir ablehnten.“ Spätere Exemplare enthielten dann stattdessen das klassische Stück *In Der Halle Des Bergkönigs* von Edvard Grieg, das bereits in *Manic Miner* Verwendung gefunden hatte.

Ob *Jet Set Willy* trotz all der Schlampereien und Fehler als Klassiker gilt, als „Bestes Spiel, das man nicht durchspielen konnte“ oder schlicht als Enttäuschung, muss jeder für sich entscheiden. Matt jedenfalls hadert auch im Nachhinein noch mit dem Projekt: Zum einen war die Entwicklung aus seiner Sicht ein anstrengender Kampf, zum anderen profitierte er nicht vom Verkaufserfolg des Titels. „Ich bekam nie irgendwelche Tantiemen für *Jet Set Willy.* Für mich wäre es besser gewesen, selbstständig zu sein. Fairerweise muss man sagen, dass das meiste Geld für Gehälter draufging – schließlich hatten wir 20 Mitarbeiter.“

Welchen seiner beiden Titel mit Miner Willy er besser findet? Für Matt gibt es da keinen Zweifel: „Abgesehen von den Seilen war *Manic Miner* immer mein Favorit. Es gab so viele Räume bei *Manic Miner,* auf die ich wirklich stolz bin. Bei *Jet Set Willy* gefallen mir einige nicht so gut.“ Der dritte Teil, *Jet Set Willy 2,* der auf einer erweiterten Fassung des Originals für den Schneider CPC basiert und von Derrick Rowson und Steve Wetherill entwickelt wurde, findet hingegen Matts Zustimmung.

„Sie konnten dank eines Pack-Algorithmus doppelt so viele Räume einbauen. Alle aus *Jet Set Willy* waren enthalten, sogar die Extraräume an den Rändern. Es gab sogar welche im Weltraum …“ Matts Stimme wird leiser. Auch er selbst versuchte sich an zwei Fortsetzungen – *The MegaTree* und *Miner Willy Meets The Tax Man* – die jedoch nie fertiggestellt wurden. Zum Glück inspirierte sein klarer, lesbarer Code viele Modder dazu, ihre eigenen Abenteuer zu erschaffen. „Es war ein gut strukturiertes Programm. Man kann es ansehen und versteht direkt, was es tut“, konstatiert Matt. Auch wenn er selbst dazu nicht in der Lage war, haben die Fans in mehr als 90 Spectrum-Mods die Geschichte von Miner Willy fortgesetzt.

Danke an Paul Drury für seine Hilfe.

DIE UMSETZUNGEN

Wir haben die zehn offiziellen Ports für euch aus dem Archiv geholt.



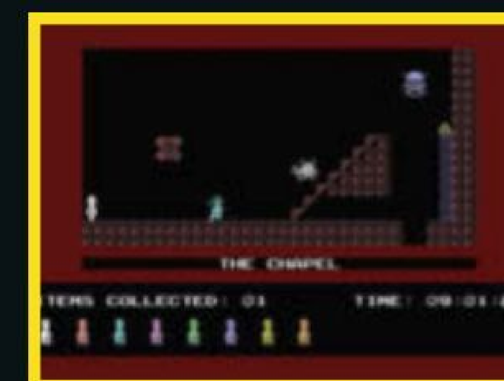
COMMODORE 64

■ Die C64-Fassung wird von zahlreichen Bugs geplagt. Shahid Admad, der Entwickler, hatte eine knappe Deadline, und das merkt man auch. Die Seile funktionieren nicht richtig, und wie das Original ist die Version nicht durchspielbar (eine bereinigte Fan-Version erschien 2010).



MSX

■ Eine erstklassige Umsetzung von Cameron Else: Er und Ross Holman hatten den „Wer spielt's als erster durch?“-Wettbewerb mit der Spectrum-Version gewonnen, indem sie Fehler-Patches ersonnen und an Software Projects schickten. langsam.



COMMODORE PLUS/4

■ Ähnlich der C64-Fassung, nur noch schlechter. Der Entwickler konnte offensichtlich die Seile nicht zum Funktionieren bewegen – die Lösung: Er ließ sie einfach weg! Auch viele Levels und Wächter fehlen komplett.



MSX (BEE-CARD)

■ Diese Version erschien in Japan bei Hudson Soft. Das ganze Spiel musste auf der Karte Platz finden, sodass die Präsentation darunter litt (kein Titelbildschirm, keine Raumnamen). Ansonsten ist es vollständig – wenn auch arg langsam.



COMMODORE 16

■ Die gleiche Version wie für den Plus/4, aber mit noch weniger Levels (insgesamt nur 19). Angesichts der nur 16 KB Speicher im Gegensatz zum Plus/4 ist dies verzeihlich, doch die Fehlerflut hinterlässt einen bitteren Beigeschmack.



MEMOTECH MTX

■ Dieser Port ähnelt der MSX-Version und ist daher auch ziemlich gelungen. Es gibt sogar zwei Extralevels: den Innenhof und den Vorgarten. Als einzige Kleinigkeit fällt auf, dass die Sammelobjekte leider nicht blinken.



BBC MICRO

■ Diese ordentliche Umsetzung von Chris Robson nutzt den Mode 1, sodass sie nur vier Farben anzeigt – ansonsten ist das Spiel aber originalgetreu. Der Electron-Port ist identisch, bietet aber nur zwei Farben.



DRAGON 32

■ Auf dem Dragon 32 ist das Spiel monochrom, doch der Mangel an Farben wird durch 15 neue Räume wieder wettgemacht. Es ist jedoch nicht durchspielbar. Diese Version wurde auch auf Spectrum und Archimedes portiert.



ATARI 8-BIT

■ An dieser Version ist so einiges merkwürdig: Die Räume haben mit dem Original kaum etwas gemein und Willy sieht wie ein Cowboy aus. Das Spiel ist sehr fehlerhaft und sehr schwer – hat aber tolle Musik von Rob Hubbard.

SCHNEIDER CPC

■ Dies ist mehr eine Erweiterung als eine Umsetzung und bietet stolze 74 Räume extra, von denen manche wirklich sehr gut sind. Später erschien diese Fassung für den Spectrum und andere Plattformen als *Jet Set Willy 2.*



HOMECOMPUTER-KLASSIKER

R-Type

BOB PAPE GELANG EINE UNMÖGLICHE PORTIERUNG

» PUBLISHER: BOB PAPE, SOFTWARE STUDIOS
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: ZX SPECTRUM

In seinem Buch *It's Behind You – The Making of a Computer Game* erinnert sich Bob Pape an das Gespräch mit einem Kollegen, nachdem er das erste Mal *R-Type* in der Spielhalle erlebt hatte. Damals sagte er, er würde den armen Tropf bemitleiden, der von diesem Kracher eine Home-Computer-Portierung anfertigen müsste! Das erschien ihm schlicht unmöglich, angesichts all der grafischen Details, der vielen Gegner und all der Animationen.


Eigentlich wollte Bob für Software Studios das Sega-Flipperspiel *Time Scanner* portieren, zumal er beim Versuch, einen Pinball-Titel zu entwickeln, schon einmal gescheitert war. Stattdessen bekam er *R-Type* zugewiesen …

Er hatte keinen Sourcecode, sondern nur den Automaten als Vorlage, und wollte so wie möglich davon auf den Spectrum retten. Ihm reichte auch keine monochrome Portierung, wie sie damals so oft gemacht wurde. Er traf drei Entscheidungen, die sich als genau die richtigen erweisen sollten: Seine Konvertierung musste Multiload unterstützen, verzichtete zugunsten von mehr freiem Speicher auf jegliche Musik und priorisierte – wenn die Performance des 8-Bit-Computers nicht ausreichte – die Zahl der Sprites vor dem Spieltempo.

Das Ergebnis ist ein voller Erfolg: Näher kann der Spectrum nicht an einen Arcade-Automaten herankommen! Lediglich der Bildschirm wirkt aufgrund der geringen Auflösung etwas vollgestopft. Ansonsten aber wähnte man sich damals glatt in der Spielhalle: Das Kraft-Power-up funktionierte einwandfrei, die Gegner waren zahlreich und verhielten sich genau so wie im Original. Und das Wichtigste: Auch die berühmten *R-Type*-Bosse wie der Dobkeratops oder das Schlachtschiff waren majestätisch und furchteinflößend.

Die Portierung stieß in der Fachpresse auf viel Lob und konnte durchweg Höchstnoten einheimsen. Michael Suck lobte in der *ASM* 12/88 mit der Geschwindigkeit und dem Sound treffsicher genau die beiden Punkte, bei denen Bob Abstriche in Kauf genommen hatte. Die renommierte *Computer & Video Games* vergab sagenhafte 93 % und machte *R-Type* für ZX Spectrum zum Cover-Thema. *Crash* sprach von der Arcade-Konvertierung des Jahrzehnts und vergab 92 %. Wir finden: Wie schön, dass Bob sich selbst eines Besseren belehrte! *





KLASSISCHE *R-TYPE*-MOMENTE

Sprite-Überfluss

Um die Geschwindigkeit des Originals beizubehalten, hätte Bob unter anderem die Gegnerzahl verringern müssen. Er entschied sich hingegen dazu, kleinere Slowdowns in Kauf zu nehmen, ansonsten aber alle Elemente der Vorlage zu übernehmen.



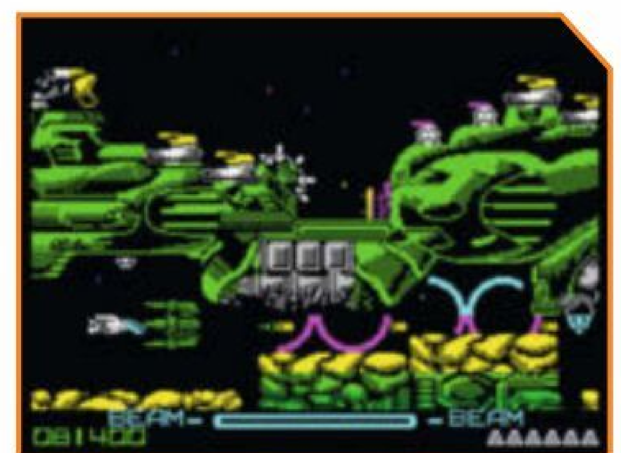
Grafische Kompression

Um die Balance zwischen Geschwindigkeit und Dateneinsparung zu halten, nutzte Bob für die Portierung nur ein Bit-Flag, um leere Bytes zu kennzeichnen. Er sparte damit zwar weniger Platz ein als andere Kompressionsmethoden, dafür ging das Entpacken sehr schnell.



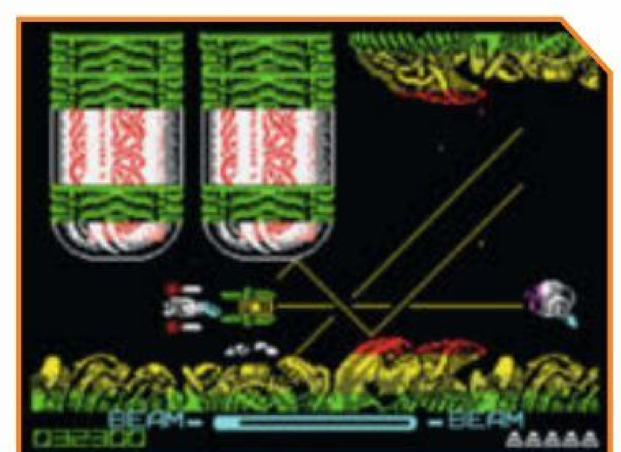
Das Mega-Schiff

Dieses gigantische Kampfschiff im dritten Level ist eigentlich nur ein Hintergrundbild, dessen Waffen durch darüber liegende Sprites dargestellt werden. Werden sie zerstört, verschwinden sie, sodass darunter die (bereits gezeichneten) „kaputten" Stellen des Bildes zum Vorschein kommen.



Clevere Farben

Mark A. Jones passte die Grafiken seiner Atari-ST-Portierung für die Spectrum-Fassung an und schaffte es, viele Details beizubehalten. Ein echtes Wunder angesichts der schwachen 8-Bit-Hardware. Durch Einzel-Pixel-Puffer in den Hintergrundgrafiken wurde das Risiko von Farbvermischung reduziert.



HOMECOMPUTER-KLASSIKER

Sabre Wulf

OB ES DEN WOLF WIRKLICH GIBT?

» **PUBLISHER:** ULTIMATE PLAY THE GAME
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **HARDWARE:** ZX SPECTRUM

Manchmal kann der Spieletitel allein schon für Spannung sorgen: Klar, es gibt sicher einen Wolf, wenn das Spiel *Sabre Wulf* heißt. Von weniger als einem ausgewachsenen „Säbelzahnwolf" wäre man enttäuscht gewesen. Oder ist er am Ende des Tages doch nur ein Gegner wie jeder andere?

In *Sabre Wulf* finden wir uns tief im Dschungel wieder und hacken mit dem Säbel alles nieder, was nicht bei drei vom Bildschirm geflohen ist: Fledermäuse, Spinnen, Schlangen und was sonst noch unseren Weg kreuzt. Auf einer Lichtung strecken wir außer dem Kleinvieh sogar zwei zähe Stammeskrieger nieder. Triumphierend sammeln wir das erste Bruchstück des Amuletts ein, das wir suchen. Wir fühlen uns unschlagbar! Wir verlassen das Dickicht des Dschungels und gehen selbstbewusst weiter, auf die Berge vor uns zu.

Es gibt keine Vorwarnung, als der berüchtigte Wolf vor uns auftaucht. Er sieht in uns leichte Beute und macht sich bereit zum Angriff. Übermütig schlagen wir zu, das wird ihn doch sicher verscheuchen! Bei den nervigen Flusspferden hat das zuvor ja auch geklappt. Doch unsere Klinge richtet nichts gegen das Biest aus. Der Wolf nimmt unserer Spielfigur das letzte Leben und uns vor dem Bildschirm die Siegessicherheit. So schnell trauen wir uns nicht mehr in die Nähe des Untiers! *

BIOGRAFIE

Die Packung von *Sabre Wulf* versprach einiges und der Inhalt des in 2D gehaltenen Action-Adventures löste die Versprechen ein. Euer säbelschwingender Forscher muss vier Teile eines Amuletts finden und dabei viele Gefahren überwinden. Spielerisch war das außerordentlich motivierend. Das Action-Adventure kam bei den Kritikern gut an und wurde eines der beliebtesten Spiele von Ultimate Play The Game, das auch in der C64-Version etliche Fans fand. Es waren aber vor allem die isometrischen Nachfolger, allen voran *Knight Lore*, die geradezu sinnbildlich für „typische Spectrum-Spiele" wurden – im positiven Sinn.



KLASSISCHE MOMENTE IN *SABRE WULF*

Flower-Power



Eine der ersten Lektionen, die ihr in *Sabre Wulf* lernt: Sucht aktiv nach Orchideen. Die zarten Pflanzen wachsen an fest vorgegeben Stellen im Dschungel, blühen aber in zufälligen Farben. Um die purpurnen (drehen die Steuerung um!) und gelben Varianten (töten alle Gegner, lähmen euch aber sekundenlang) macht ihr einen Bogen, doch die roten und blauen Orchideen solltet ihr aufsammeln. Die roten machen euch einige Sekunden lang unverwundbar, die hellblauen zusätzlich auch schneller.

Das Amulett



Nach heutigen Standards ist die Karte von *Sabre Wulf* nicht gerade gigantisch, aber es gibt dennoch viele Ecken, die ihr durchforsten müsst. Oft gabeln sich Wege. Daher müsst ihr immer wieder zurück, um die anderen Pfade zu erforschen. Es ist enorm befriedigend, schließlich eines der vier begehrten Amulett-Teile aufzuspüren. Die Entwickler haben es clever so eingerichtet, dass sich die Fundorte zufällig ergeben. So ist jeder Durchgang anders.

Brandgefährlich



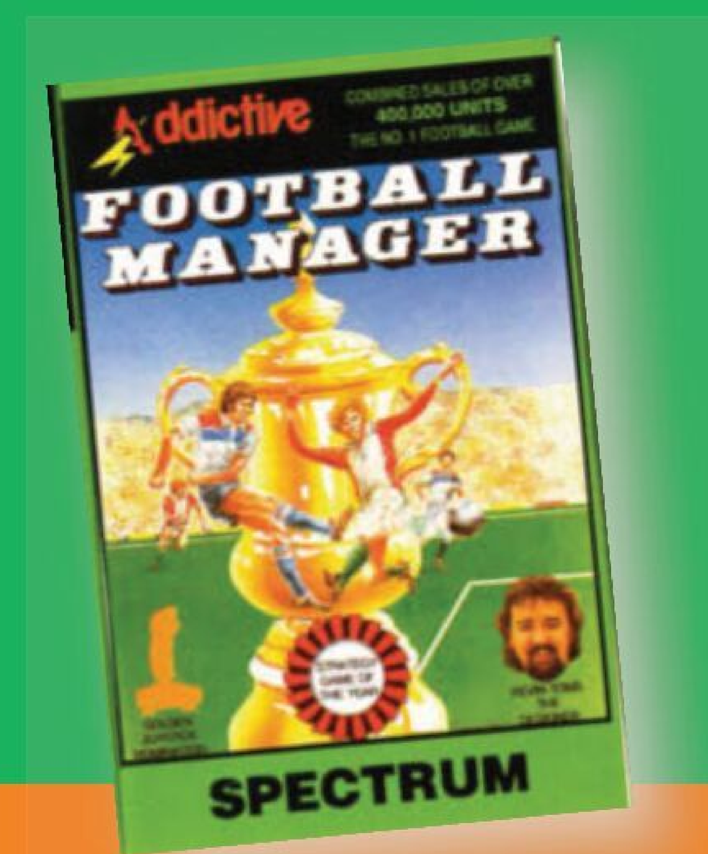
In *Sabre Wulf* seid ihr ständig in Bewegung. Die Gegner spawnen andauernd an zufäligen Orten nach, also müsst ihr stets auf der Hut sein. Es ist aber spaßig, sich eine gute Stelle auszusuchen, die nachkommenden Gegner niederzumachen und so viele Punkte zu sammeln. Um dem einen Riegel vorzuschieben, hat der Entwickler dafür gesorgt, dass nach einer gewissen Zeit unbesiegbare Flammen erscheinen, die euch vertreiben.

Nashorn-Flüsterer



Euer Held mag noch so gut mit dem Säbel sein, manche Tiere lassen sich damit nicht bezwingen. Nashörner und Wildschweine sind zwei Beispiele für Dschungelbewohner, die eurer Klinge gewachsen sind – und natürlich erscheinen sie an den ungünstigsten Stellen. Doch es gibt einen Trick: Umrundet die Gegner aus sicherer Distanz und schlagt ihnen heimtückisch auf den Hintern, damit sie aus dem Weg gehen.

» RETRO-REVIVAL



Football Manager

DER REIZ AM ZUSEHEN



» **PUBLISHER:** ADDICTIVE SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **HARDWARE:** SINCLAIR SPECTRUM

Von Heinrich Lenhardt

Sportspiele sind in den frühen 80er Jahren unweigerlich mit Action verbunden – bis ein unscheinbares Basic-Programm aus England auftaucht und bei Fußballfans punktet. Wer jemals an einer Bundesliga-Stecktabelle gefummelt hat, erliegt dem Charme von Kevin Toms *Football Manager*. Der Urvater des Vereinsverwaltungsgenres hat sich eine gewisse Sogwirkung bewahrt, obwohl (oder gerade weil) man nicht viel machen kann.

Freitagnachmittag in der *Happy-Computer*-Redaktion. Die Kollegen machen Pläne fürs Wochenende, der Praktikant füllt die Plastiktüte mit Elektronik: Kabel, Kassettenrecorder, ein Sinclair Spectrum und – ganz wichtig – *Football Manager*. Der Spielablauf ist so ungewöhnlich und faszinierend, dass er eine geradezu hypnotische Wirkung ausübt. Dabei sind wir noch weit vom einstellbaren Bockwurstpreis entfernt; man kann lediglich Spieler kaufen, verkaufen, aufstellen und dann tatenlos den Match-Highlights zusehen. Dieses Feeling in Form eines interaktiven Computerspiels zu erleben war ein berauschendes Erlebnis, die Geburt eines neuen Genres. Folgerichtig wurde am Jugendzimmer-TV das ColecoVision gegen den Leih-Spectrum ausgewechselt.

Kevin Toms hatte zuvor bereits reine Textversionen seines Fußballverwaltungsspiels programmiert, zuerst 1982 für den TRS-80, später für ZX81 und andere. Doch die Spectrum-Adaption war die erste mit „3D-Farbgrafik“ – eine sehr gönnerhafte Bezeichnung für die Handvoll Pixelklumpen, die da mit zwei Animationsphasen über den intensivgrünen Rasen flackern. Macht nichts, denn der Nervenkitzel entsteht durch die Ungewissheit. Nicht jeder Schuss ist ein Treffer, mancher Ball geht auch daneben oder trifft ein Abwehrspielerbein, doch wenn kurz vor Schluss das Pixel zum Siegtreffer einschlägt, lässt sich die geballte Faust nur schwer verkneifen. Und klar, die spätere C64-Umsetzung war weniger hässlich, aber mich transportieren die weißen und schwarzen Flackersprites am zuverlässigsten ins Jahr 1984 zurück.

In einer Zeit der flüchtigen Actionspielchen faszinierte zudem die Langfristigkeit der Managerkarriere. Aufstieg für Aufstieg arbeiten wir uns von der 4. bis zur 1. Liga hoch. Wenn es Kabel und Kassette gut mit einem meinen, wird der Spielstand erfolgreich gespeichert, um die epische Aufgabe ein andermal fortzusetzen. *Football Manager* ist auch lehrreich, beim Start in den Niederungen des britischen Spielbetriebs macht man Bekanntschaft mit exotischen Namen wie Scunthorpe oder Port Vale.

Heute würde man sein Wochenende nicht mehr um dieses Spiel herum planen. Beim Wiedersehen im Emulator war mir die Jugendliebe fast schon etwas peinlich. Bis sich der „Nur noch ein Spieltag“-Effekt zaghaft regte, weil man dem Rausch des Tabellenkletterns erliegt und hofft, dass einem das Glück auf dem Transfermarkt hold ist. Ein Bayern-kompatibler Serienmeister wurde aus Kevin Toms *Football Manager* nicht; Fortsetzungen wie die unsägliche *World Cup Edition* enttäuschten mich maßlos. Das junge Genre „Sportstrategie“ brachten dann *Bundesliga-Manager, Anstoss* und Co. voran. Gegen die Komplexität von Segas *Football Manager 2020* wirkt der Originalkick geradezu rührend. Doch die Schlichtheit des Oldies sorgt für eine entspannte Note, hier traut man sich auch ohne BWL-Studium ran. *

Bomb Jack

BOMBIGE NACHMITTAGSBETREUUNG



» **PUBLISHER:** ELITE SYSTEMS
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** ZX SPECTRUM

Von Darran Jones

Meine alleinerziehende Mutter musste oft mehrfache Schichten einlegen, um uns das Dach über dem Kopf zu sichern. Das führte natürlich dazu, dass sie manchmal noch arbeitete, während meine Geschwister und ich aus der Schule heimkamen. Ich hasste diese Momente, denn in der Regel mussten wir im Hintergarten warten, bis sie eintraf, was durchaus eine Stunde dauern konnte.

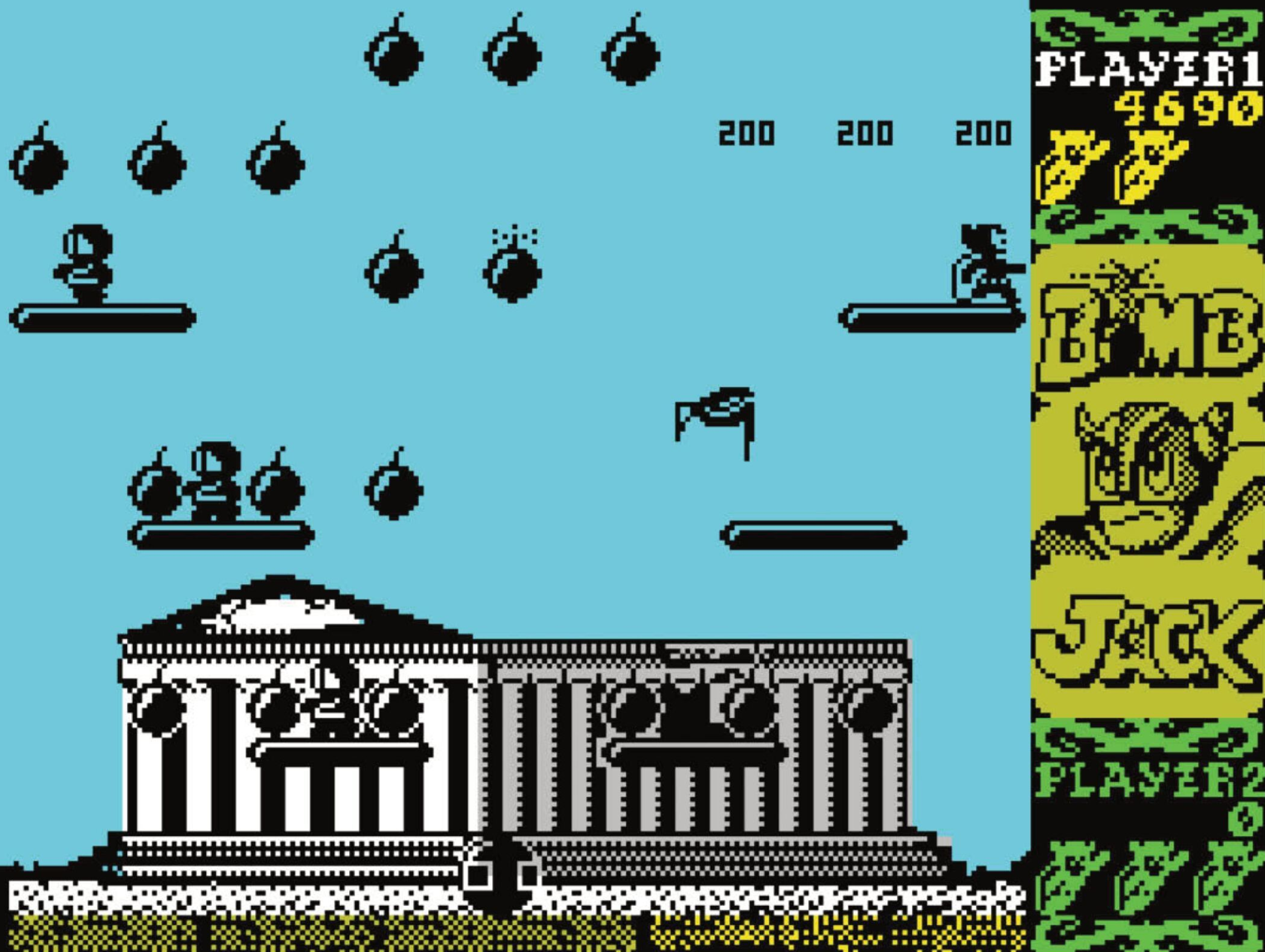
Das änderte sich, als die Familie Vincent nebenan einzog. Dort war immer irgendwer zu Hause, und vor allem: Dort gab es einen Spectrum 48k! Ich durfte darauf spielen, bis meine Mutter von der Arbeit kam. So lernte ich viele tolle Arcade-Portierungen kennen, inclusive Fassungen von *Green Beret, Renegade* und eben *Bomb Jack*. Letzteres kannte ich schon von der lokalen Spielhalle auf dem Poole-Kai.

Ich besaß *Bomb Jac*k zwar selbst auf meinem Amstrad CPC, aber die Spectrum-Fassung schloss ich besonders in mein Herz. Es ist eine überraschend fesche Version des Spiels mit tollen Sprites, die sich selbst heute noch sehen lassen kann. Jedenfalls dauerte es beim neuerlichen Spielen nicht lange, bis ich wieder Highscores einfuhr wie damals.

Genau wie beim Arcade-Original muss man Bomben, deren Lunte bereits brennt, in der richtigen Reihenfolge einsammeln, ohne in die vielen Feinde reinzulaufen. Das ist total simpel, doch das Layout der Levels wird immer komplexer. In den späteren Stufen muss man enormes Können beweisen, um noch weiterzukommen.

Ich weiß nicht mehr, wie viele Stunden ich im Haus der Vincents *Bomb Jack* spielte, aber es waren viele. Das ging so weit, dass ich schon auf dem Heimweg von der Schule hoffte, meine Mutter würde sich verspäten, damit ich sofort rüberrennen und ein paar weitere Viertelstunden spielen konnte. Zum Glück traute sie mir nicht genug, um mir einen eigenen Schlüssel zu geben …





HOMECOMPUTER-KLASSIKER

Starquake

FLOPPY-DISKS GEGEN DAS STERNBEBEN

» **PUBLISHER:** STEPHEN CROW, BUBBLE BUS
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **HARDWARE:** ZX SPECTRUM

Ihr seid BLOB und müsst die Explosion des Planeten verhindern, da sonst eine Kettenreaktion im gesamten Sternsystem erfolgt. Daher der Name *Starquake*, „Sternbeben". Also macht ihr euch auf, die Teile des instabilen Planetenkerns auszutauschen. Ist doch einfach!

Im Inneren und Äußeren des Himmelskörpers gibt es neun Teile, die ihr aufsammeln könnt. Welche davon ihr allerdings wirklich zur Stabilisierung des Kerns braucht, erfahrt ihr nur, wenn ihr selbigen findet: Dann zeigen euch Bilder die Elemente, die ihr braucht. Es handelt sich um typische Haushaltswaren wie Floppy Disks oder Glühbirnen. Wenn ihr ein passendes Objekt einsetzt, könnt ihr das nicht verpassen: Bunte Farben blinken auf dem Screen auf und schreckliche Geräusche werden abgespielt. So wisst ihr aber, dass ihr auf dem richtigen Weg seid. *

BIOGRAFIE

Das vorherige, epische Spiel von Stephen Crow, *Wizard's Lair*, war sehr beliebt. Dementsprechend erwartungsvoll blickte die Spectrum-Gemeinde seinem nächsten Titel entgegen. Bei Release konnte *Starquake* auf ganzer Linie überzeugen: Es erhielt bessere Wertungen als *Wizard's Lair* und war sogar noch umfangreicher. Es bestand aus satten 512 Bildschirmen, die man erkunden konnte. Kein Wunder also, dass es in vielen Spectrum-Toplisten und auch Fan-Umfragen ganz weit vorne liegt – und auch in dieses Sonderheft gehört. Eigentlich seltsam, dass es keinen Nachfolger gab!

KLASSISCHE *STARQUAKE*-MOMENTE

Der fliegende Block



Auch wenn BLOB sehr flott laufen kann, hat die fliegende Plattform ihre Vorteile. Ihr entgeht auf ihr Stacheln am Boden sowie anderen Gefahren und dürft frei durch die Räume schweben. Außerdem könnt ihr darauf in mehrere Richtungen schießen. Allerdings dürft ihr auf dem Block keine Objekte einsammeln oder Geräte bedienen. Um Kernteile oder Items aufzusammeln oder Teleporter zu betreten, müsst ihr also zwingend absteigen – und BLOB in Gefahr bringen.

Schlüssel zum Sieg



Der Planet ist zwar ein ziemlich offener Ort, aber irgendein Witzbold hat an einigen Orten Sicherheitstüren installiert – sehr unpraktisch. Um sie zu öffnen, braucht ihr die Zugangskarte. Mit der dürft ihr nicht nur durch die Türen schreiten, sondern auch die Cheops-Pyramiden betreten, die sich überall auf dem Planeten finden. Da ihr bei ihnen unnütze Kernelemente gegen benötigte eintauschen könnt, solltet ihr ihnen auf jeden Fall einen Besuch abstatten.

Olly der Oktopus



Wir wissen ehrlich gesagt nicht so genau, wer Olly eigentlich ist. Ihr findet ihn in den unteren Ebenen des Planeten, wo er nichts tut außer verwirrt zu schauen. Noch mysteriöser wirkt er durch seine Sauerstoffmaske. Er taucht aber wieder auf, wenn ihr das Spiel über das Menü beendet. Bevor euch der Spectrum zurück auf den Startbildschirm bringt, erscheint der Oktopus noch einmal, begleitet von den Worten „Sagt tschüss zu Olly", bevor der Durchgang wirklich endet.

Die Teleporter



Der Planet von *Starquake* ist nicht gerade klein. Da freuen wir uns über jede Möglichkeit, schnell von A nach B zu kommen. Zum Glück gibt es die Teleporter, durch die ihr schnell auf der riesigen Welt hin und her springt. Doch jeder Teleporter hat seinen eigenen Code, sich alle zu merken, überfordert zumindest die Retro-Gamer-Redakteure. Aber es gibt ja das klassische Hilfsmittel: einen Notizblock, oder um mit der Zeit zu gehen, die Notizen-App eures Smartphones.





Rolands Heimcomputer

Wie auch die anderen Retro-Gamer-Autoren in dieser Ausgabe verrät euch Roland Austinat, was seine „Einstiegsdroge" in die Home-Computerei war – und wie ihn der jeweilige Computer verführte.



Von Roland Austinat



DER ERSTE: APPLE II

DER GRUND: AZTEC

Anfang der 1980er war ich als stolzer Besitzer eines Atari VCS 2600 etwas ratlos. Die Konsole hatte seit ihrem Verkaufsstart schon einige Jahre auf dem Buckel, doch ich wollte Atari nach wie vor die Treue halten. So schrieb ich gegen 1982 einen Brief an die deutsche Niederlassung, um mich nach deren Zukunftsplänen zu erkundigen. Zurück kam eine eher nebulöse Antwort: „Wir arbeiten einem ganz großartigen Nachfolger der Bestseller-Konsole."

Das sollte dann das VCS 5200 beziehungsweise der 800-XL-Heimcomputer werden, aber das wusste ich damals noch nicht – und die Konkurrenz schlief nicht. So baute ein Lehrer im Rahmen der Projekttage an unserem Gymnasium alle nur denkbaren Systeme auf: Dragon 32, Sinclair Spectrum, Atari 400, Commodore C64 und TI 99/4A von Texas Instruments. An Letzterem durfte ich Platz nehmen und die großartige Weltraumballerei **Parsec** ausprobieren. Sollte vielleicht der erste echte 16-Bit-Computer der Auserwählte sein?

Nein! Denn mein erster Heimcomputer, auch wenn er gar nicht mir, sondern dem Vater meines Schulfreunds Heiko gehörte, war dann noch exotischer – ein Apple II mit gleich zwei Diskettenlaufwerken. Und zahlreichen Spielen, die uns viele Nach-











mittage in ihren Bann schlugen. Wir bauten in der Wirtschaftssimulation **Lemonade Stand** ein Limonadenimperium auf, stellten unsere Schachkenntnisse in **Sargon 2** auf die Probe, sammelten in **Lode Runner** Goldbarren im Bungeling-Imperium ein, retteten in **Choplifter** gestrandete Soldaten und begaben uns mit **Swashbuckler** auf hohe See. Und dann war da noch **Aztec**, das uns am meisten faszinierte: ein 2D-Action-Adventure, in dem wir wie Indiana Jones ein zufällig generiertes Grabmal auf der Jagd nach Schätzen unsicher machten. Mit tödlichen Fallen, Alligatoren, Dinosauriern, Spinnen, Schlangen, Tigern und wilden Eingeboren, gegen die Dynamit, Machete und Pistole zum Einsatz kamen. Die daraus folgende überladene Tastatursteuerung? Konnte unsere Begeisterung nicht schmälern.

DER ZWEITE: COMMODORE C64

DER GRUND: SPIELE OHNE ENDE

Mein erster eigener Heimcomputer war dann doch Commodores C64. Selbst Heiko empfahl ihn mir, weil man, hüstel, hüstel, leichter Spiele mit anderen Leuten tauschen könne als beim Apple II. Auch die Fachzeitschriften von *Tele-Match* über *HC Mein Home-Computer* bis zu *Happy Computer* priesen die Spieletauglichkeit des Systems. 1984 war es dann so weit. Mein VCS 2600 tauschte ich gegen Bares an einen Mitschüler, legte zum Geburtstag und zu Weihnachten gewünschtes Geld dazu – dann kam für rund 700 Mark der C64 ins Haus. Anders als beim Apple II oder dem Schneider CPC 464 war jedoch kein Speichermedium mit dabei. Aus Kostengründen musste eine Datasette herhalten, quasi ein Kassettenrekorder ohne Lautsprecher, der quälend langsam die Spiele ins RAM bugsierte.

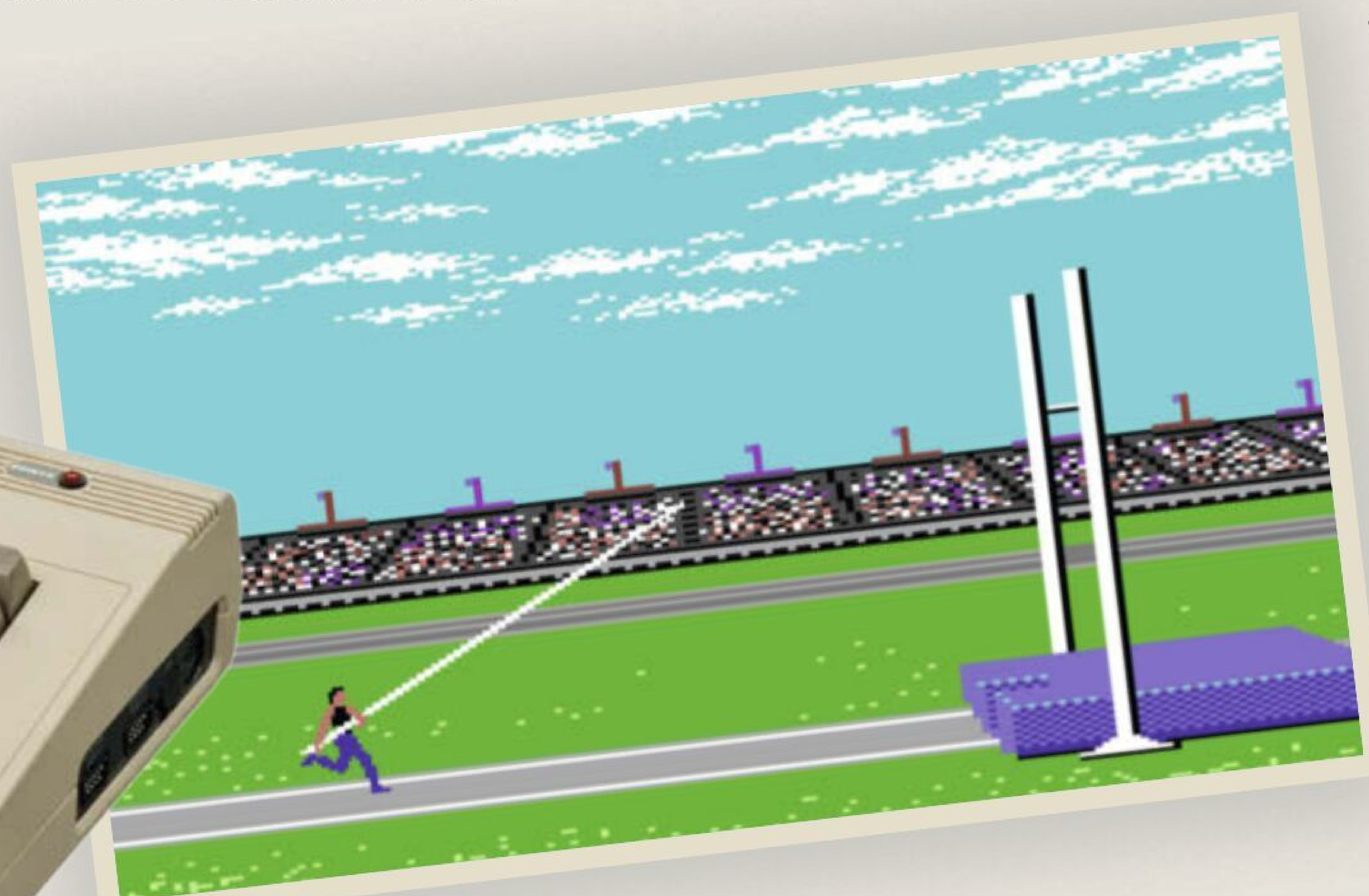
Immerhin besser als gar kein Speichermedium: Mein Freund Arne und ich verbrachten einen legendären Nachmittag damit, ein Listing für einen **Space Invaders**-Klon aus der *64'er* abzutippen, damals noch ohne Checksummen-Tool, das die Richtigkeit der eingegebenen Maschinensprache-Zahlenblöcke prüfte. Stunden später tippten wir RUN, doch nichts passierte. Immerhin haben wir dadurch unsere Tippgeschwindigkeit gesteigert. Und sind dann auf schlüsselfertige Grafikadventures von Scott Adams umgestiegen.

Apropos *64'er*: Bei einem Urlaub am Bodensee stellte sich heraus, dass der Sohn unserer Vermieter auch einen C64 besaß. Er hatte nach einer Anleitung aus dem Heft einen Anrufbeantworter gebaut, der beim Telefonklingeln einen motorisierten Finger vom Apparat nahm und dann eine Botschaft in den danebenliegenden Hörer einspielte. Ich war tief beeindruckt. Mit einem Akustikkoppler machten wir uns auf in die ersten Mailboxen, für die Hallo-Freaks-Rubrik in der *Happy Computer* verfassten wir eine **Boulder Dash**-Lösung. Wieder zurück in Essen und inzwischen auch mit einem 1541-Laufwerk für rund 600 Mark gesegnet, begann ein reger postalischer Diskettentausch mit Baden-Württemberg.

So kam ich auch an Epyx' Meisterwerk **Summer Games**, das vom Nachfolger **Winter Games** mit schier unglaublicher Grafik und großem Abwechslungsreichtum – Skispringen! Bobfahren! Biathlon! – erneut übertroffen wurde. Wie ein fahrender Händler packte ich daraufhin C64, Diskettenlaufwerk, Kabel und Joystick in die Satteltaschen meines Drahtesels. In einer frühen Version einer LAN-Party ging es damit quer durch Essen zu meinem Freund Martin, der bis dahin nur mit einem **Pong**-Telespiel auskommen musste.

Der C64 begleitete mich dann ein halbes Jahrzehnt: Zum Spielen bin ich ihm gegen Ende untreu geworden, weil das Mega Drive eines Freundes lockte. Und mit einem PC/AT brachte mein Vater eine noch feschere Spielmaschine ins Haus, auf der LucasArts-Adventures noch schicker aussehen und dank Soundblaster-Karte noch besser klingen sollten. Aber beide Maschinen passen nicht so recht in ein Sonderheft über Homecomputer … *







STARTPREIS: 1.298 US-Dollar für die 4-KB-RAM-Version, 2.638 Dollar für die 48-KB-RAM-Version

GEBRAUCHTPREIS: 70 Euro für einen Apple II+

MAGAZINE: inCider, A+, Nibble, Softdisk, Juiced.GS (Letzteres gibt es immer noch als Quartalsmagazin)

WIESO DER APPLE II TOLL WAR: Der Apple II feierte viele Premieren, darunter die Tatsache, dass er fertig montiert zu kaufen war. Dazu kamen Farbgrafik, Sound, Drehregler und spieletaugliche BASIC-Befehle. Obwohl diese Computerreihe schließlich scheiterte, hat der Apple II viele bekannte Spieleserien und berühmte Programmierer hervorgebracht.

APPLE II

Obwohl er schließlich vom Commodore 64 und den Atari-Homecomputern überschattet wurde, machte der Apple II in den USA das häusliche Computerspielen modern. So viele Klassiker erschienen auf dem Gerät, dass wir es auch in diesem auf Europa fokussierten Sonderheft würdigen müssen.

Würden wir Apples jüngere Geschichte, also vor allem die massive Spieleflut für iOS in den letzten Jahren, ignorieren – wohl kaum jemand würde dann die Firma aus Cupertino mit einem Hersteller von Spiele-Software oder gar einer Spiele-Plattform in Verbindung bringen.

Selbst heute noch haben die Besitzer von iMacs und Co. wenig Auswahl, wenn es um Spiele geht – von wenigen Ausnahmen wie den neueren Blizzard-Titeln abgesehen, finden sich für moderne Macs nur wenige verspätete (und nicht immer perfekte) Portierungen von Windows-Spielen, dazu noch einige Indie-Entwicklungen.

Doch das war nicht immer so: Eine kurze, glorreiche Zeit lang hatte Apple eine der besten Spieleplattformen für zu Hause zu bieten, den Apple II. Obwohl dieser Computer für damalige Verhältnisse durchaus beeindruckend war, stellte er keinen superschnellen Rechner dar. Trotzdem beflügelte er diverse Programmierer, von denen einige zu ganz großen Namen der Spielebranche wurden. Vor allem die Fans von Computerspielen fühlten sich von dem Rechner angezogen.

Die Anfänge von Apple liegen im Hobbyisten-Markt. Diese Einstellung zeigte sich noch bei der ersten Revision des Apple II, erst danach fokussierten sich die Verantwortlichen des groß gewordenen Apple-Konzerns allein auf den Business-Bereich. Doch zu Beginn war Apple die Geschichte zweier Steves: dem 2011 verstorbenen Steve Jobs und Steve Wozniak. Bereits mit Anfang 20 war Jobs ein gewiefter Geschäftsmann, Stratege und Visionär; Wozniak hingegen war der geniale Ingenieur.

Eine bekannte Anekdote zu den beiden dreht sich um *Breakout*: Atari-Gründer Nolan



APPLE IIe

» **HERSTELLER:** Apple
» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1983 (Apple II: 1977)
» **WELTWEITE VERKÄUFE:** ca. 5 Millionen (alle Modelle)

122 Roland Austinats Heimcomputer
Vom Apple-II-Mitnutzer zum C64-User

124 Der Apple IIe
Die Rettung nach dem Apple-III-Flop

128 Zehn der Besten
The Bard's Tale, Pinball Construction Set, The Oregon Trail, Karateka, Choplifter, Ultima I, Lode Runner, Prince of Persia, Mystery House, Taipan

130 Karateka
Schön animierte Martial-Arts-Kunst

132 Ultima III
Das erste *Ultima* mit Party und Kampfmodus

133 Swashbuckler
Roland Austinat bekämpfte Piraten

134 Wizardry
Den RPG-Klassiker neu gespielt

136 Dangerous Dave
John Romeros kaum bekanntes Frühwerk

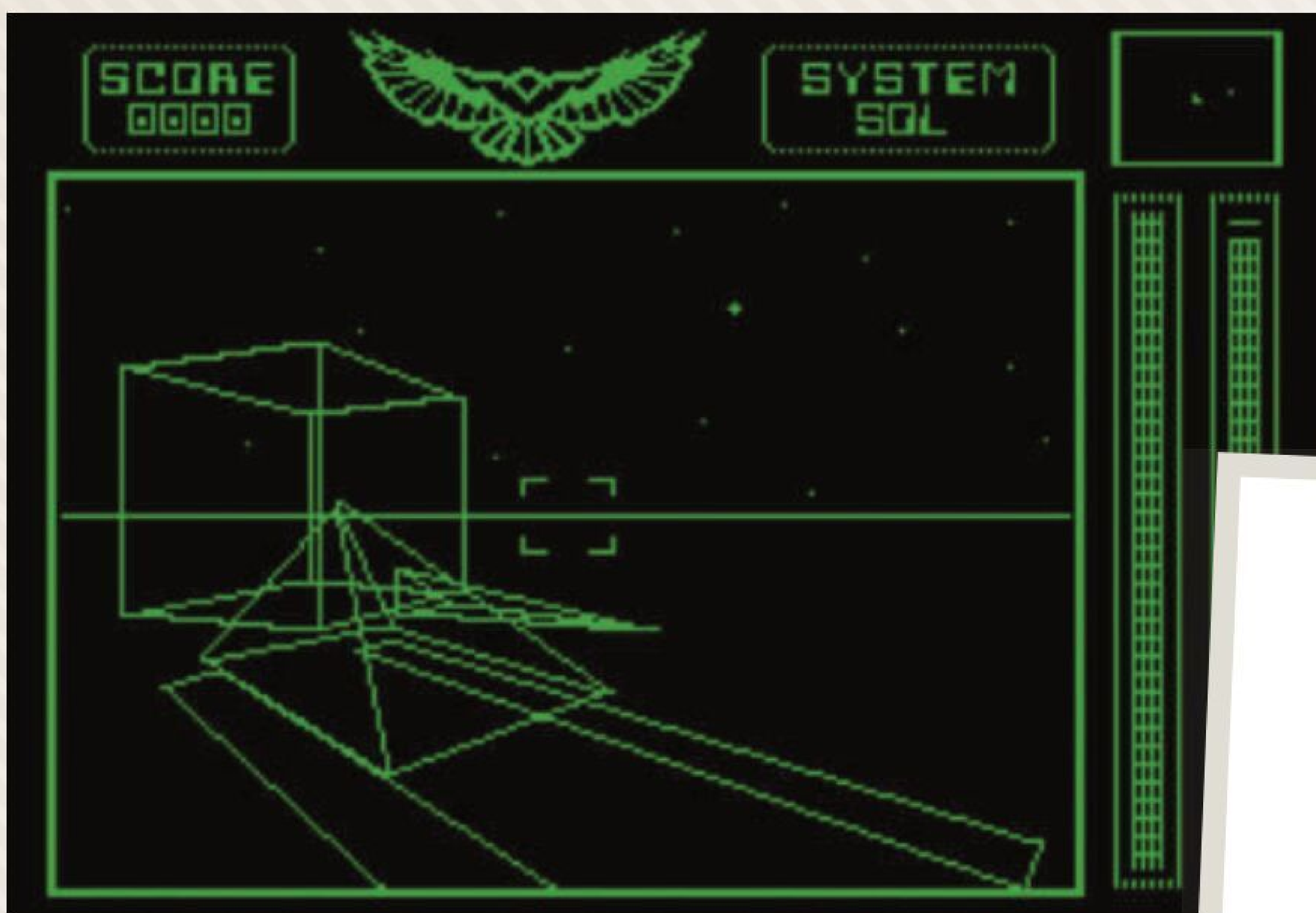
Bushnell bot 100 Dollar für jeden Chip, den findige Bastler (ohne dadurch Funktion oder Leistung zu beeinträchtigen) von der Platine des Spiels entfernen konnten. Jobs brachte Wozniak dazu, dass sie mitmachten und sich den Bonus teilten. Wozniak entfernte sage und schreibe 50 Chips aus der *Breakout*-Platine, doch von den 5.000 Dollar sah er nur ein paar Hundert – den Rest steckte sich angeblich Jobs ein. Später sagte Wozniak, er hätte den ganzen *Breakout*-Automaten auch kostenlos entwickelt, einfach aus Spaß. Von Jobs' „Unehrlichkeit" sei er enttäuscht gewesen, mittlerweile sei er aber darüber hinweggekommen.

1976 schufen die beiden in Jobs' Garage den Apple I und boten ihn Hewlett-Packard an. HP lehnte ab, und so entstand die Firma Apple Computer. Der Apple I war der erste Computer, der aus nur einem Mainboard bestand und fertig montiert verkauft wurde – die User mussten allerdings das Gehäuse, die Stromversorgung, den Monitor und das Keyboard selbst auftreiben. Viele Dinge, die wir heute als selbstverständlich erachten, wurden erstmals mit dem Apple I Wirklichkeit, etwa ein Keyboard zur Dateneingabe, ein Fernseher zur Datenausgabe. Die damaligen Konkurrenzcomputer hatten stattdessen noch Knöpfe und LEDs!

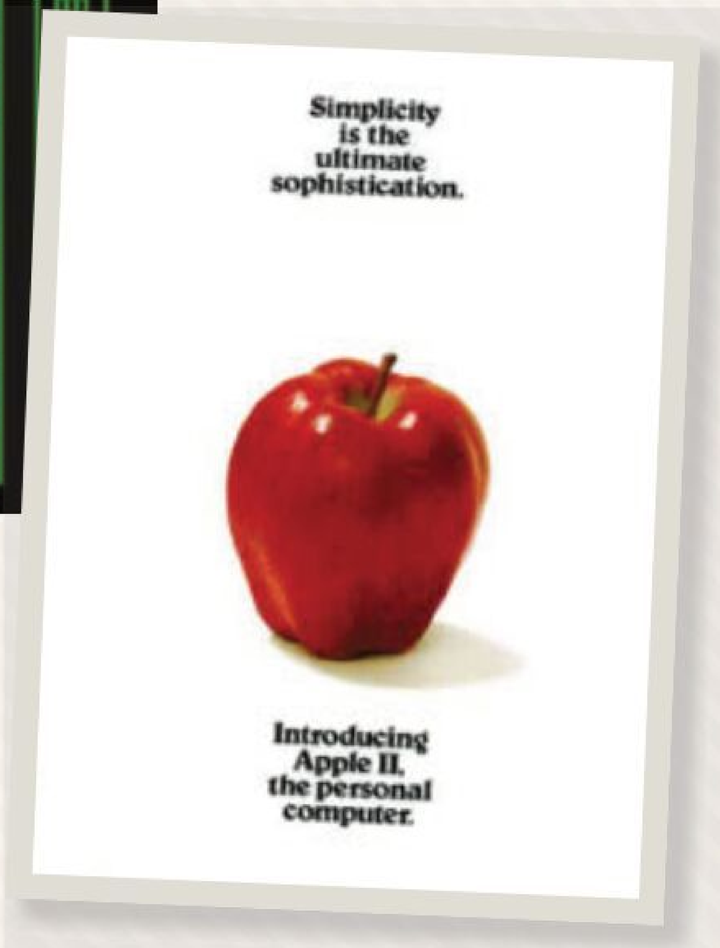
Obwohl das für die damalige Zeit beeindruckend war, zeigte sich Wozniak unzufrieden. In einem Artikel in *Call-A.P.P.L.E.* verriet Woz-

EXPERTENWISSEN

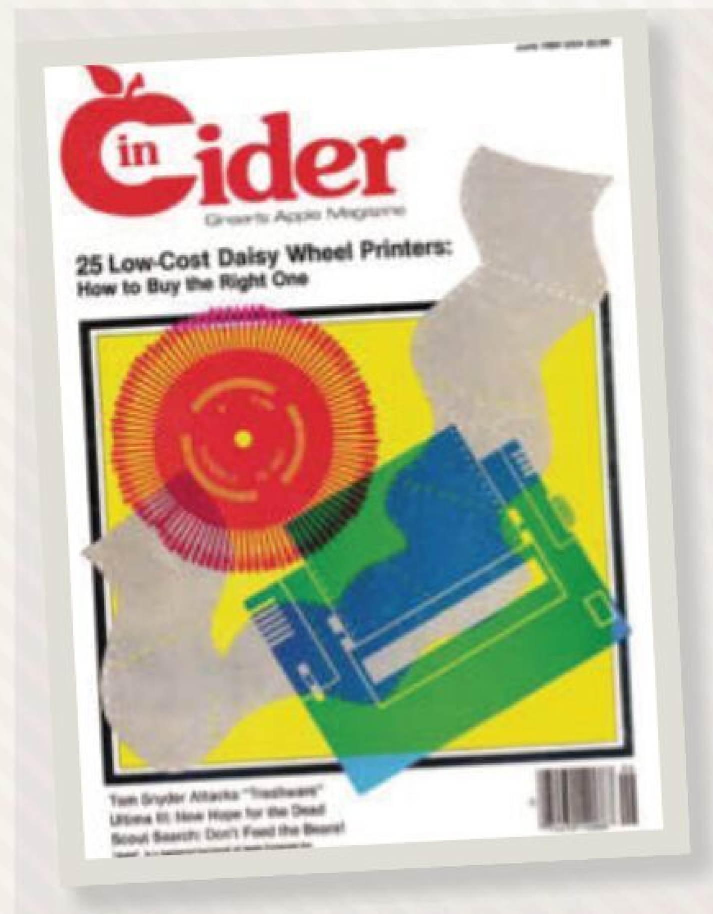
Als die erste Anzeige für den Apple II geschaltet wurde, meldete sich bald eine Frau aus Oregon bei Steve Jobs: Die Anzeige sei sexistisch! Apple änderte sie ab, nun zeigte sie eine Frau mit einem modernen Bildschirm, und ihr Kollege blickte auf das altertümliche Modell. **Apples berühmter „Regenbogen-Apfel"** wurde von Rob Janoff designt und sollte auf die Farbfähigkeiten des Apple II hinweisen. Es ersetzte eine eher hingeschmierte Illustration von Steve Jobs und Apple-Mitgründer Ronald Wayne. Die Silhouette stellt immer noch die Grundlage des heutigen Apple-Logos dar. **Nach den Worten von** Steve Wozniak war er der einzige Entwickler der Apple-II-Hardware; Allen Baum steuerte Debugging-Software bei, Steve Jobs war für das Äußere zuständig, und Rod Holt designte die Stromversorgung. **Apple-II-Schöpfer Steve Wozniak** stürzte 1981 mit einem Flugzeug ab und verlor sein Kurzzeitgedächtnis. Bei der Genesung half ihm das Spielen von Games auf dem Apple II. Das Integer-basierte Ur-BASIC des Apple II wurde durch Applesoft BASIC ersetzt, das Fließkomma-Berechnungen erlaubte. Der Name „Applesoft" kam von „Apple" und dem BASIC-Hersteller „Microsoft". **Der Apple III sollte 1980** dem Apple II nachfolgen, war jedoch vollkommen auf Business-Kunden ausgerichtet. Um eine Überschneidung beider Systeme zu vermeiden, wurde dem Apple III Hardware hinzugefügt, die verhinderte, dass der Apple-II-Emulationsmodus die besseren Features des Apple III nutzen konnte. Zudem war die Emulation ungenau. Der Apple III wurde ein großer Flop, der Apple II überlebte wesentlich länger.



» [Apple II] Das superbe *Stellar 7* ließ den Automaten *Battlezone* im Apple II auferstehen – mit viel mehr Gegnern und Missionen.



» Und ihr dachtet, moderne Apple-Werbung sei minimalistisch: So wurde der Apple II eingeführt.



» inCider 6/1984 enthielt ein abzutippendes Programm-Listing: John Romeros erstes Spiel, *Scout Search*.

niak 1986, dass er einen schnelleren, farbigen und „lauten" Computer haben wollte. Das Atari-Videospiel, an dem er gearbeitet hatte, sei der Hauptantrieb hinter vielen technischen Entscheidungen gewesen. Wörtlich sagte er dem Magazin: „Viele der Features des Apple II entstanden, weil ich *Breakout* für Atari designt hatte. Damals schrieb ich es quasi in Hardware, nun wollte ich es in Software schreiben."

Um Spiele zu ermöglichen, musste der Apple II Farbe können. Wozniak erinnert sich: „Eines Nachts versuchte ich, *Breakout* in BASIC zu programmieren. Zum Glück hatte ich selbst das BASIC geschrieben, also veränderte ich es, brannte mir einige neue ROMs mit „Male Linien"- sowie Farbänderungs-Kommandos und weiteren Befehlen zur Farbdarstellung." Außerdem wurde dem Apple II „eher versehentlich", so Wozniak, ein kleiner Lautsprecher verpasst. Drehregler als Eingabegeräte waren die nächste Ergänzung. Wozniak fuhr in dem Magazin fort: „Eine Menge der Features, die den Apple II besonders machten, kamen also von einem Videospiel, und die spaßigen Features im BASIC gab es nur, weil ich als Fingerübung eine BASIC-Version von *Breakout* programmieren wollte, um damit anzugeben!"

Auch sonst entwickelte Wozniak den Apple II vorrangig für sich selbst – und schuf dabei eine Menge Premieren. So wurde es der erste Computer, der in einem Plastikgehäuse ausgeliefert wurde, der Farbgrafik darstellte, der Sound und Drehregler als Eingabegeräte hatte, der sein BASIC im ROM unterbrachte und dessen BASIC spieletaugliche Kommandos kannte. Zudem konnten sich Ende der 70er die technischen Spezifikationen sehen lassen: vier Farben (sechs nach der ersten Revision: Orange, Blau, Schwarz, Weiß, Grün, Violett), Ein-Kanal-Sound, 4 KB RAM, erweiterbar auf 48 KB.

Dieses Gerät begeisterte zahlreiche Spieleentwickler, die auf dem Gerät wahre Wunder erschufen – obwohl schon Anfang der 80er andere Homecomputer mit besserer Leistung aufwarteten. So erinnert sich der Schöpfer der bahnbrechenden Apple-II-Flipper *Raster Blaster* und *Pinball Construction Set*, Bill Budge: „1979 gab es mehrere Home-Computer zu kaufen, doch mein Freund Andy Hertzfeld entschied sich für einen Apple II und brachte ihm schnell interessante Tricks bei. Und da der Rechner Farbgrafik beherrschte, entschied ich mich selbst für einen, statt mir eine Büromaschine wie den TRS-80 zu kaufen."

Budge war nicht der Einzige, der sich von der Farbgrafik des Apple II verführen ließ. So erinnert sich Jordan Mechner (*Prince of Persia*): „Meine Eltern kauften mir einen Apple II, als ich 15 war. Indem ich Animationen darauf entwarf, wusste ich, dass dieser Computer stark genug für Spiele war. Und so schuf ich *Karateka*." Obwohl Mechner zugibt, dass viele den Apple II bereits als dem Tode nahe sahen, als er mit *Prince of Persia* begann, blieb er ihm dennoch treu: „Ich verstand den Apple II, es war einfach eine liebenswerte Maschine."

Wenn wir heute Apple-II-Spiele erleben, sehen sie zwar meist schlechter aus, spielen sich aber besser als ihre Portierungen auf anderen Computern. Das lag an der generellen Eignung des Apple II für Spiele, aber auch an

COMMUNITY

A2Central

http://a2central.com

Die „allumfassende Quelle für Apple II" ist der wohl beste Ort, um euch mit aktuellen Apple-News zu versorgen. Neben vielen Links zu User Groups und einem Entwicklerverzeichnis unterstützt die Site auch das letzte existierende Apple-II-Magazin, *Juiced.GS*.



Juiced.GS

http://juiced.gs

Dieses 1996 gegründete Fachmagazin (heute ein vierteljährlicher, etwa 20-seitiger Rundbrief) ist das letzte überlebende Heft zum Apple II. Außerdem erscheint einmal jährlich eine Sammelausgabe der vier vorausgegangenen Newsletter.



Apple II History

http://apple2history.org

Basiert auf einer Reihe von Artikeln, die ursprünglich Anfang der 90er in einem Rundbrief aus Nebraska erschienen. Auf dieser Website findet ihr eine ausführliche Historie und Analyse der Apple-II-Plattform, sei es über ihre Hardware, Software oder verwandte Publikationen.



Virtual Apple II

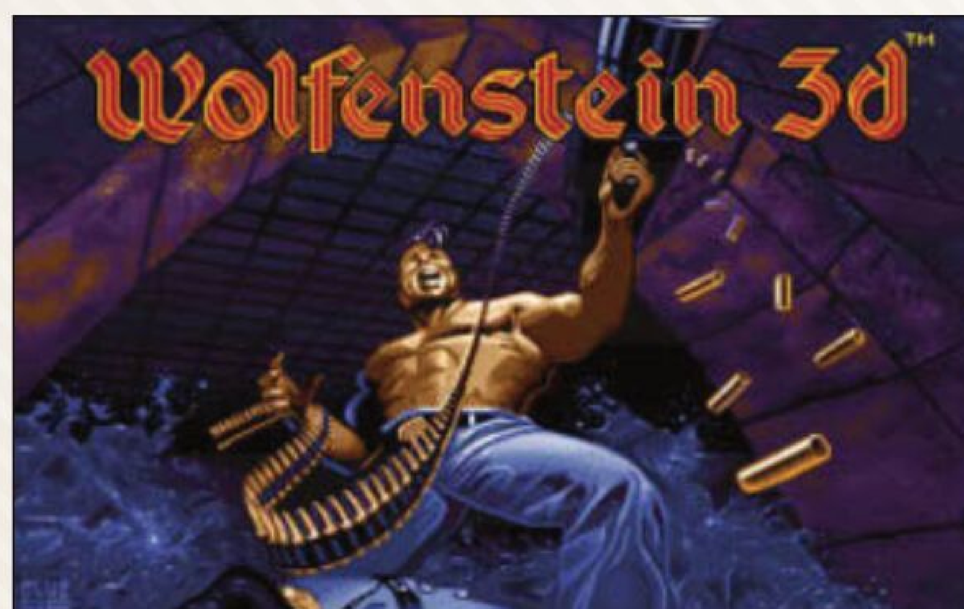
www.virtualapple.org

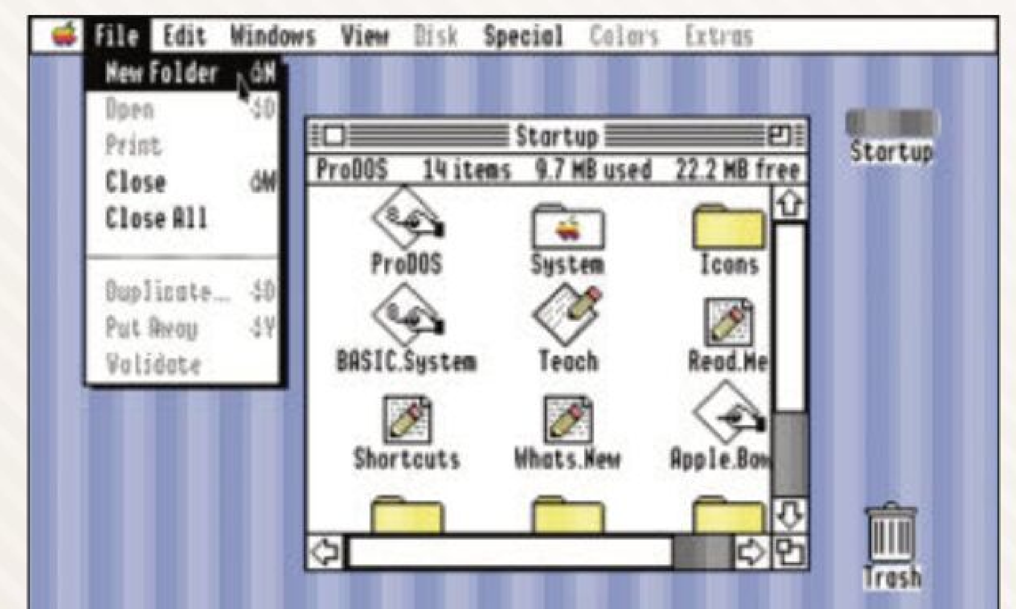
Diese Website erlaubt es euch, Tausende von Apple-II-Spielen direkt in eurem Browser zu spielen. Ihr müsst nur das Plug-in für Windows oder Mac OS X installieren und entweder Firefox, Safari oder den Internet Explorer verwenden. Wählt eine Disk – und beginnt zu spielen!

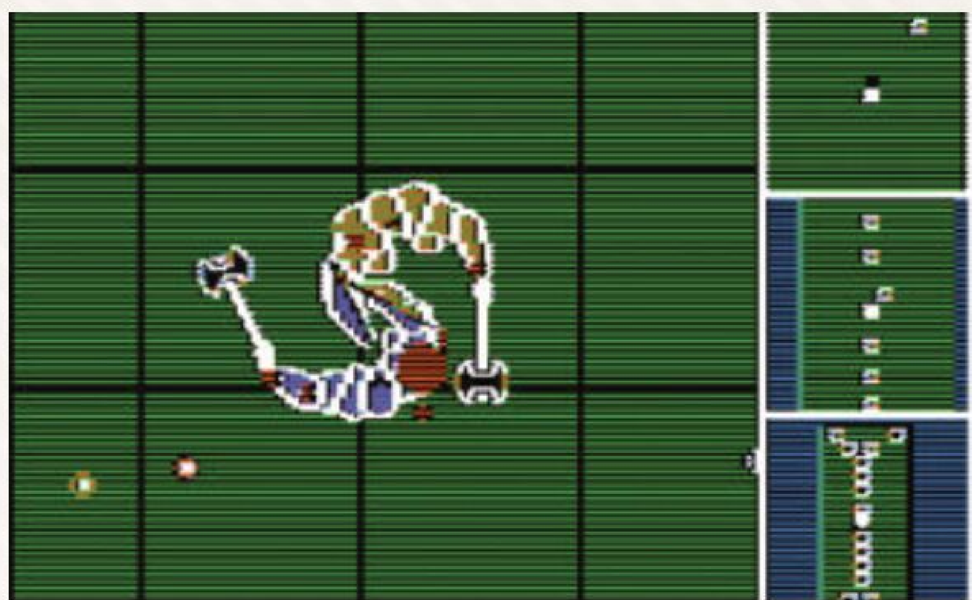


» Das 16-Bit-System Apple IIGS war einerseits abwärtskompatibel zum Apple II und bot andererseits ein Interface wie der Farb-Mac.

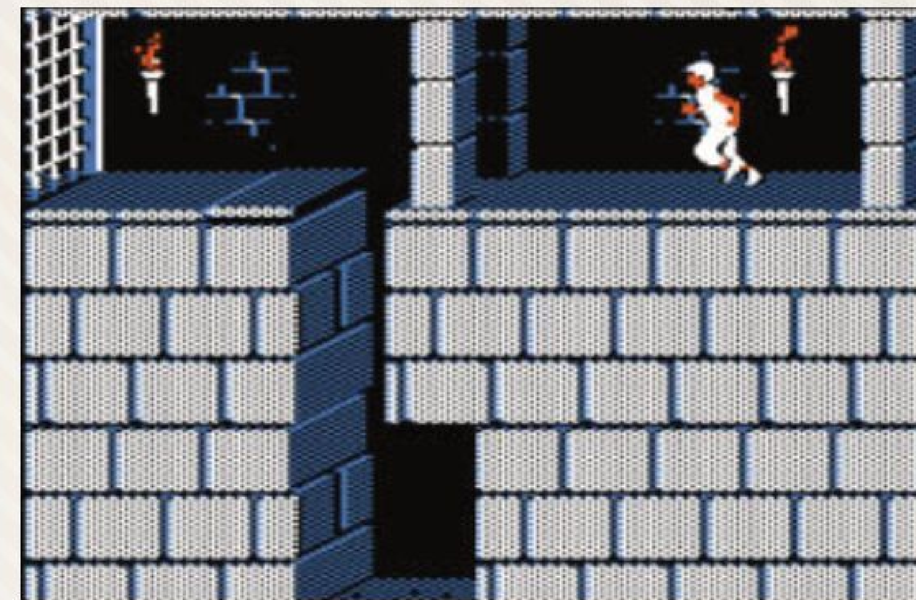












» [iPhone] Viele iOS-Spiele im App Store sind Remakes alter Apple-II-Klassiker, etwa *Lemonade Stand*, *Mystery House*, *Oregon Trail* und *Transsylvania*.

dem Ausmaß der Kontrolle, das er erlaubte. Bill Budge bekräftigt das: „Die Architektur des Apple II war sehr einfach und offen gehalten. Dein Programm konnte im Prinzip die gesamte Maschine übernehmen. Das konnten schlaue Leute ausnutzen, um ganz hervorragende Sachen zu entwickeln – an die wahrscheinlich selbst Jobs und Wozniak nie gedacht hätten." Budge lobt auch den Prozessor: „Der 6502 im Apple II war nicht sehr schnell, aber simpel. Um das höchste Tempo herauszukitzeln, musste man sich selbst verändernden Code verwenden. Es gab keine eingebauten Schranken für diese Technik, wie es heute der Fall ist, und das fügte dem Spieldesign eine interessante Dimension hinzu, wie es sie heute nicht mehr gibt."

Choplifter-Schöpfer Dan Gorlin hat ähnliche Erinnerungen: „Ich liebte den Apple II dafür, dass er mir absolute Kontrolle über das Timing gab. Alles lief in Echtzeit ab, ohne Hardware-Interrupts, es liefen keine anderen Programme – deshalb konnte ich alles perfekt timen in meinem Spiel." Auch John Romero, dessen erstes veröffentlichtes Computerspiel das Listing *Scout Search* für den Apple II war, schlägt in dieselbe Kerbe: „C64 und Atari 800 waren viel besser für Actionspiele geeignet, weil sie spezielle Chips für Grafik und Sound hatten. Aber ich fand, dass auf diesen Systemen die Spiele oft gleich aussahen, weil sie die Grafik alle durch dieselbe API und denselben Grafikchip erzeugten. Der Apple II hatte keine solche Hardware, sodass jeder Programmierer seinen eigenen Weg finden musste, Grafik auf den Bildschirm zu bekommen. Diese unterschiedlichen Ansätze führten zu einer enormen Fülle von Render-Technologien. Ich konnte sagen, von wem ein Spiel stammte, indem ich mir die Art der Grafikdarstellung ansah!"

Im Rückblick haben die von uns befragten Designer nur eine große Kritik am Apple II: den Sound. Bill Budge beschreibt ihn als äußerst primitiv: „Es gab keine Timer oder Interrupts, weswegen es echt schwer war, Sounds abzuspielen. Du konntest nur das für den Lautsprecher zuständige Bit an unterschiedlichen Stellen der Hauptschleife deines Programms auslösen." Andererseits seien bestimmte Aspekte des Apple II seiner Konkurrenz um Jahre voraus gewesen: „Beispielsweise hatte der Apple II das zuverlässigste und schnellste Floppy-Laufwerk aller frühen Heimcomputer, was klasse war, um Spiele zu vertreiben. Für Commodore 64 und Atari 800 war es ein Horror, Disketten herzustellen, und die Laufwerke waren extrem langsam."

1979 kam der Apple II Europlus heraus, der Applesoft BASIC, standardmäßig 48 KByte RAM und erhöhte Grafikfähigkeiten bot. Doch zwischen 1979 und 1983 blieb die Hardware-Basis unverändert. In diesen Jahren führten interne Streitigkeiten und Strategiefehler bei Apple dazu, den Anschluss im Homecomputer-Markt zu verlieren. Stattdessen brachte man den schlecht konzeptionierten, auf Business-Kunden zugeschnittenen Apple III heraus – den Konsumenten hingegen trat die Firma fast feindselig gegenüber, obwohl es doch die Hobbyisten gewesen waren, die den Apple II so erfolgreich gemacht haben.

Erst als Apple sah, dass der Apple II einfach nicht sterben wollte, bekam er wieder Aufmerksamkeit. Schließlich erschien 1983 mit dem Apple IIe eine beeindruckende Niedrigpreis-Variante, die nur noch ein Viertel der ursprünglichen Schaltkreise enthielt, aber ein 80-Zeilen-Display, ein verbessertes Gehäuse sowie Cursortasten bot. Der kompakte Apple IIc mit integriertem Disk-Laufwerk und 128 KB RAM erschien 1984.

Danach wurde die Produktlinie radikal erneuert: Der Apple IIGS war im Wesentlichen eine mächtige, schnelle 16-Bit-Antwort auf Amiga und Atari ST, blieb aber dennoch abwärtskompatibel. Dies gelang ihm durch den Chip Mega II, der einen kompletten Apple IIe simulierte. Doch dieser Version war der Anfang vom Ende der Apple-II-Serie. Niemand bei Apple setzte sich für die Plattform ein, da man andere Produkte spannender fand, darunter den Macintosh. Obwohl er sich quasi ohne Werbung verkaufen musste, schlug sich der IIGS anfänglich besser als der Mac. Doch dann kam er ins Stolpern und wurde schließlich Anfang der 90er still und heimlich eingestellt – da Apple sich einbildete, er stelle eine Konkurrenz zum Macintosh LC dar.

Die Fans und Entwickler von Computerspielen hatten diesen schleichenden Untergang schon lange kommen sehen und die Plattform zu diesem Zeitpunkt überwiegend verlassen. Auch wenn es noch einige originäre Titel wie *Zany Golf* und *The Immortal* gab, bestanden die (stetig weniger werdenden) Neuerscheinungen meist nur noch aus Portierungen von anderen Systemen. Und das auf der Plattform, die in den USA das Spielen am Heimcomputer quasi erfunden hatte! Dan Gorlin blickt wehmütig zurück: „Der Apple II war für einige Jahre der König der Homecomputer. Doch bald gab es bessere Optionen für Entwickler, und sie wechselten auf andere Plattformen. Und die Spieler folgten ihnen natürlich."





» Eine Variante der ursprünglichen Anzeige für Apple II. Sie entstand nach Sexismus-Vorwürfen (siehe http://kelleyad.com/histry.htm)

Wir springen ins Jahr 1996: Steve Jobs kehrt triumphal zu Apple zurück, wirft das Ruder herum und legt den Grundstein für den unglaublich erfolgreichen Weltkonzern, den Apple heute darstellt. Jobs' Strategie war im Wesentlichen das Gegenteil der bisherigen Strategie: Er umwarb einmal mehr den Konsumenten, nicht die Firmenkunden, so wie es Apple bis zum Apple II schon einmal gemacht hatte.

Wir finden die hypothetische Frage spannend, was aus dem Apple II in der zweiten Jobs-Ära geworden wäre: Denn Apple-Produkte sind heute zwar für ihr Design, ihre Benutzerfreundlichkeit und zumeist auch für ihre Features und Leistungsfähigkeit bekannt. Aber sie sind das Gegenteil des völlig offenen Systems, das der Apple II einst darstellte. Ob aber das iPhone in der Rückerinnerung seiner heutigen Spiele-Entwickler ähnlich magisch glänzen wird, wie das heute bei Enwicklerveteranen wie Mechner, Gorlin, Romero und Budge – sowie für altgediente Spieler – beim Apple II der Fall ist?



SPEZIFIKATIONEN

CPU: MOS 6502 (1 MHz)

Speicher: 4 bis 48K RAM, 12K ROM

Sound: Ein Soundkanal

Auflösung: 280 x 192 (4 Farben bzw. 6 auf Revision-1-Mainboards); 40x40 – 48 (16 Farben)

18+

WHAT IS

AVAXHOME?

AVAXHOME-

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

AVXLIVE.ICU

AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu

ZEHN DER BESTEN

Apples 8-Bit-Computer hatte eine erstaunlich breit gefächerte Spieleauswahl. Das System war zudem der Geburtsort vieler bekannter Marken.



THE BARD'S TALE

» ERSCHIENEN: 1985

» PUBLISHER: MICHAEL CRANFORD

01 Wie schon die *Ultima*-Serie (die sich später aber von Elfen und Co. löste) war *The Bard's Tale* von Dungeons & Dragons inspiriert. Der Spieler steuert eine Gruppe von sechs Abenteurern durch monster- und fallengespickte Dungeons unter der Stadt Skara Brae (die es, als Stadt der Spiritualität, auch ab *Ultima 4* gab) zu schicken. Berühmt wurde *Bard's Tale* für seine damals beeindruckenden 3D-Grafiken und die vorzüglich animierten Porträts – die Kämpfe verliefen rein textbasiert. *Bard's Tale* ist ein tolles RPG mit großer Entscheidungsfreiheit. Electronic Arts veröffentlichte es für den Apple II, es wurde auf zahlreiche Heimcomputer wie den C64 portiert und erhielt drei Nachfolger (und ein *Construction Set*).





CHOPLIFTER

» ERSCHIENEN: 1982

» PUBLISHER: DAN GORLIN

05 Wenn ihr wissen wollt, wozu der Apple II in der Lage war, schaut euch *Choplifter* an. Es bot Hochglanz-Grafik (für Anfang der 80er …) und war ein erstaunlich gutes, perfekt ausbalanciertes Spiel. Im Wesentlichen ist *Choplifter* ein geradliniges Shoot-em-up. Durch die fehlende Punkteliste nehmt ihr euch jedoch die Zeit, um die Geiseln zu retten und die Gegner, die genau das verhindern möchten, abzuschießen. Das Spiel ist leicht zugänglich, aber extrem schwierig zu meistern. *Choplifters* flottes Spielkonzept und seine Sogwirkung brachten Sega im Jahr 1985 dazu, eine Automatenumsetzung davon zu machen.

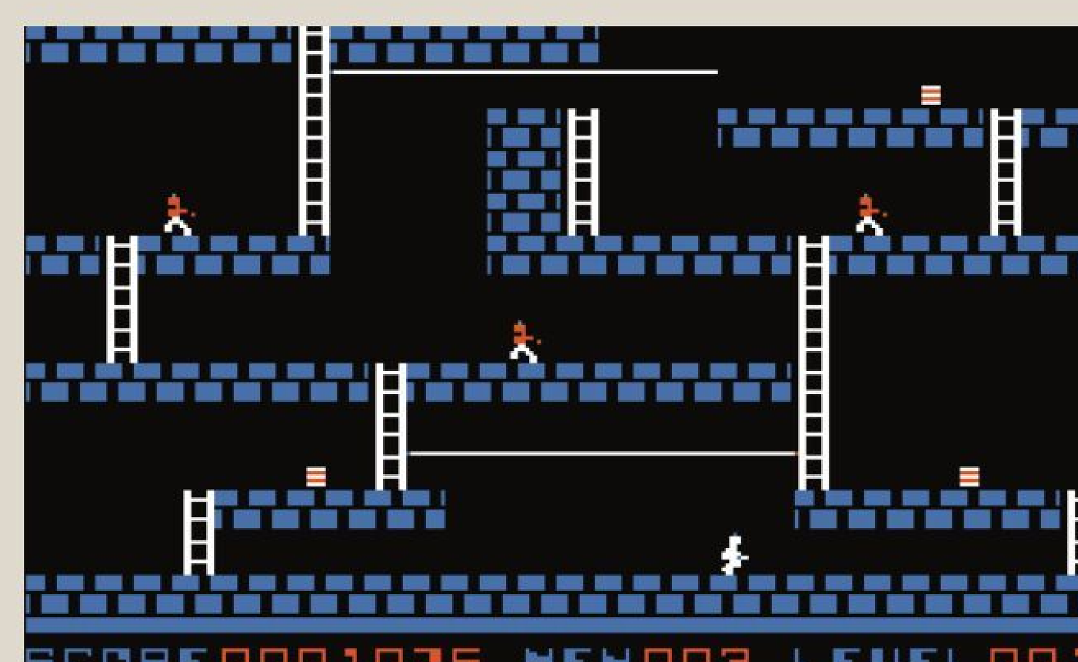


ULTIMA I: THE FIRST AGE OF DARKNESS

» ERSCHIENEN: 1981

» PUBLISHER: RICHARD GARRIOTT

06 Dank effektvollem Packungsdesign, D&D-Einflüssen und gelungener 2D- sowie erträglicher „3D-" Grafik (in den Dungeons) verwundert es wenig, dass *Ultima* zu einem Hit wurde. Seine Story – böser Zauberer Mondain möchte die Welt erobern – mag banal klingen, aber sie funktioniert. *Ultima* wurde sichtlich von den Werken Tolkiens inspiriert, doch Garriotts Liebe zum Detail war einzigartig. Es spielte auf einer großen Weltkarte aus vier Kontinenten, einer hieß … Britannia. 1986 kam es in einer schnelleren und schöneren Version erneut auf den Markt, auch für den PC gibt es eine gute Version.



LODE RUNNER

» ERSCHIENEN: 1983

» PUBLISHER: DOUGLAS E. SMITH

07 Wir haben längst den Überblick über die zahlreichen Varianten von *Lode Runner* verloren. Heute erinnern wir uns nur noch dunkel daran, dass sich die Apple-II-Version anfühlte, als wären die Spielhallenautomaten zu uns nach Hause gekommen. Obwohl die Sprites der Apple-II-Fassung winzig sind, ermöglichten sie im Gegenzug, große, denkwürdige Bildschirme zu erstellen, die auch heute noch knackig schwer sind. Aufgrund seiner Popularität wurde *Lode Runner* 1984 für die Spielhalle umgesetzt, und nach und nach für viele andere Plattformen.



PINBALL CONSTRUCTION SET

» ERSCHIENEN: 1983

» PUBLISHER: BILL BUDGE

02 Bill Budges Werk aus dem Jahr 1983 hält den Rekord, das erste Baukasten-Spiel auf einem Heimsystem zu sein. Es erschien als Nachfolger des Flippers *Raster Blaster* und zeichnete sich durch seine erstaunlich simple Bedienung aus: Eigene Tische zu erstellen, war ein Klacks, Objekte konnten einfach über den Bildschirm gezogen und abgelegt werden. Die bereits gute Physik von *Raster Blaster* wurde noch verbessert. Durchaus nicht üblich damals war die Option, die Kreationen auf Diskette zu speichern und mit Freunden zu tauschen. Darüber hinaus war es ein tolles Pinballspiel. Auf den 59. jährlichen Technology & Engineering Emmy Awards in 2008 erhielt das Spiel eine Auszeichnung.



THE OREGON TRAIL

» ERSCHIENEN: 1978

» PUBLISHER: MECC

03 Vorsicht, *Oregon Trail* ein Lernspiel! Lasst euch davon nicht abschrecken, denn wie *Granny's Garden* auf dem BBC Micro ist es ein wirklich unterhaltsames Werk. Eure Gefährten können während der Reise nach Oregon sterben, und ihr jagt Wild, indem ihr so schnell wie möglich Wörter eintippt. Aufgrund seiner Beliebtheit an amerikanischen Schulen wurde es 1985 mit verbesserter Grafik und erweiterter Jagd neu aufgelegt. Dieses Mal durftet ihr auch mit einem Gewehr zielen. Bevor *The Oregon Trail* auf den Apple II kam, gab es das Spiel schon auf Großrechnern. Heute findet ihr es auch im App Store.

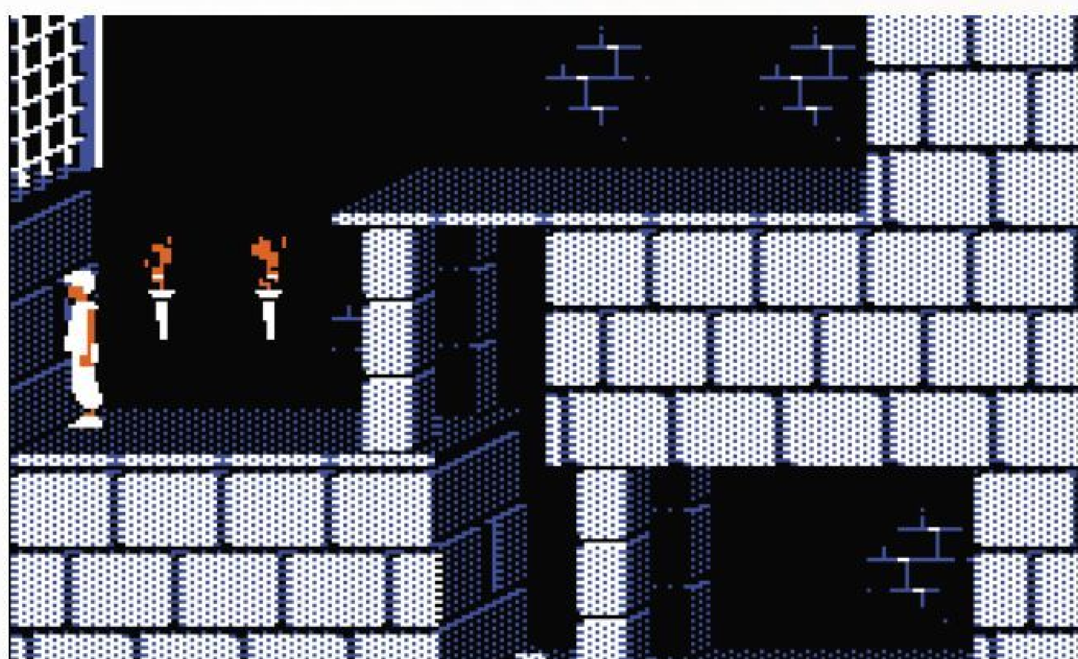


KARATEKA

» ERSCHIENEN: 1984

» PUBLISHER: JORDAN MECHNER

04 Bevor *Prince of Persia* zu einem riesigen Erfolg wurde, programmierte Jordan Mechner während seiner Studentenzeit *Karateka*. Das überraschend spaßige Prügelspiel markierte sein Debüt auf dem Apple II. *Karateka* enthält schon viele Konzepte, die später ihren Weg in *Prince of Persia* fanden. Die Animationen wirken wundervoll flüssig; die Kämpfe sind zwar simpel, funktionieren aber sehr gut; und es gab ein Merkmal, das heutigen Prügelspielen fehlt: *Karateka* erzählte seine überzeugende Story durch Animationen und die Spielsituationen, statt durch langatmige Dialoge. Eine absolut fesselnde Erfahrung!



PRINCE OF PERSIA

» ERSCHIENEN: 1989

» PUBLISHER: JORDAN MECHNER

08 *Prince of Persia* erschien fünf Jahre nach *Karateka* und war für Besitzer des Apple II eine Offenbarung. Inspiriert durch *Jäger des verlorenen Schatzes* verband Mechners Meisterwerk die Elemente Hardcore-Hüpfspiel, Erkundung und spaßige Kämpfen. Kurzum, es fing perfekt den Flair von Abenteuerfilmen ein. Die Grafik war sensationell – Mechner setzte bei den Animationen auf das Rotoskopieverfahren, mit dem er Aufnahmen seines Bruders digitalisierte. *Prince of Persia* wurde zu einem phänomenalen Erfolg, noch heute lieben viele Gamer den Prinzen.



MYSTERY HOUSE

» ERSCHIENEN: 1980

» PUBLISHER: SIERRA ON-LINE

09 Das von Roberta Williams und ihrem Ehemann Ken entwickelte *Mystery House* ist eines der ersten Grafikadventures der Spielegeschichte. Das Adventure basiert auf der Geschichte *Und dann gab's keines mehr* von Agatha Christie und spielt in einem Herrenhaus. Eingesperrt mit sieben weiteren Personen durchsucht ihr die Räume nach einem Ausweg. Schon bald tauchen Leichen auf, und es liegt an euch, den Mörder zu stellen – oder selbst getötet zu werden. Angesichts der Tatsache, dass es damals nur Textadventures gab, waren die schicken Grafiken ein echter Fortschritt. *Mystery House* war eines der wenigen Spiele, die exklusiv für den Apple II erschienen und niemals portiert wurden.



TAIPAN!

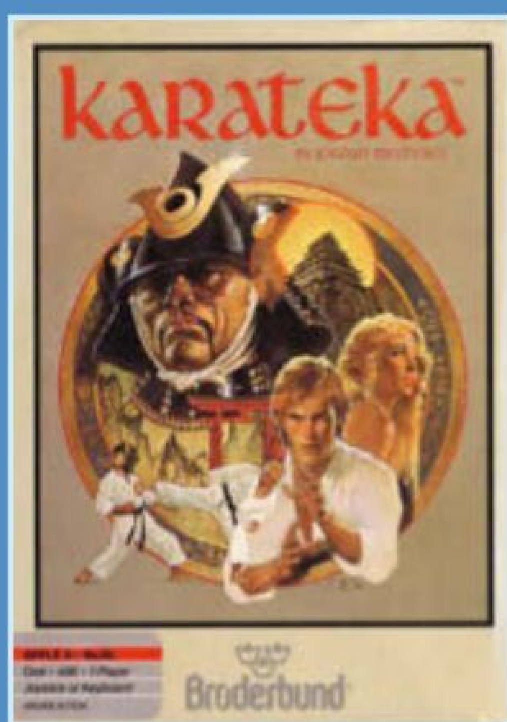
» ERSCHIENEN: 1982

» PUBLISHER: AVALANCHE PRODUCTIONS

10 Bitte verwechselt *Taipan!* nicht mit Oceans interessantem 8-Bit-Adventure oder einer Giftschlange aus Australien. Es ist ein faszinierendes Rundenstrategie-Spiel, das erstaunlich viel Tiefe bietet. Das Spiel basiert lose auf dem Roman *Tai-Pan* von James Clavell. Das Werk von Mega-Micro Computer versetzt euch in die Fußstapfen eines Händlers, der sein Glück im Seehandel und der Piraterie sucht. Dieser sehr unterhaltsame Strategietitel gibt euch eine hohe Entscheidungsfreiheit. So könnt ihr euer Schiff aufrüsten oder Löhne festlegen. Zudem müsst ihr auf euren Handelsreisen zwischen den sieben verfügbaren Häfen Begegnungen mit Piraten vermeiden.

Karateka

Wenige Debüts sind so beeindruckend wie das von Jordan Mechner. Er verrät Retro Gamer, wie seine Liebe zu Animationen und dem Apple II seine Karriere begründeten.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** BRØDERBUND SOFTWARE
» **ENTWICKLER:** JORDAN MECHNER
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **PLATTFORM:** APPLE II
» **GENRE:** PRÜGELSPIEL

Jordan Mechner entwickelte früh seine Liebe zur Animation. Als Kind zeichnete er Geschichten und erweckte sie auf Super-8-Film zum Leben. Dann kam IBM: Im Rahmen der Explorer-Initiative des Konzerns konnten Kinder nach der Schule IBM-Terminals benutzen. Auf denen lernte er, mit BASIC und APL zu programmieren. Im Alter von 14 wurde aus der Faszination eine Obsession. Monatelang spielte er mit einem Freund auf dessen Apple II, bis ihm ein Gedanke kam: Er könnte mit dem starken System selbst Spiele machen, die wie animierte Filme wären. Er sparte und kaufte sich ein eigenes Gerät.

Noch heute merkt man Mechner die damalige Begeisterung an. „Ich liebte den Apple II und programmierte echt gerne damit. In meinem ersten College-Jahr habe ich ein Spiel namens *Deathbounce* entwickelt.“ Mechner war großer Fan von Brøderbund und sandte sein Shoot-em-up dort ein. „Sie wollten es nicht, und ich war am Boden zerstört.“ Doch er warf nicht das Handtuch. Ein anderer Brøderbund-Titel – *Choplifter* – gab ihm neue Impulse. „Es hatte die fließendsten, aufwendigsten Animationen, die ich je auf dem Apple II gesehen habe“, erinnert sich Mechner. Da nahm er sich vor, ein cineastisches Spiel zu machen. Es war der Anfang von *Karateka*.

Mechner entschied früh, sich bei Stummfilmtechniken zu bedienen, die er in Vorlesungen zur Filmgeschichte kennengelernt hatte. Mechner war ein großer Filmfreund, wollte Drehbücher schreiben. Das Visuelle war ihm immer wichtig; Grafik und Animation sollten die Leute umhauen.

„Zu meinen Einflüssen gehörten viele Dinge, die keine Spiele waren“, hebt Mechner hervor. „Zum Beispiel mein liebster Kurosawa-Film *Die Sieben Samurai*. Oder die Holzdrucke von Hokusai. An den Stummfilmen des Regisseurs D.W. Griffith faszinierte mich, wie er mit Parallelmontagen Spannung erzeugte. Zu dem Mix gesellten sich Disney-Filme, Streifen mit Bruce Lee und ein Karatekurs, den ich über den Sommer belegte.“

Mechner wählte das feudale Japan als Setting und entwarf eine einfache, um nicht zu sagen klischeetriefende Geschichte: Der böse Kriegsfürst Akuma entführt eure Geliebte Mariko, darum bekämpft ihr seine Schergen, um Mariko aus seiner Festung zu befreien. Für die meiste Aufmerksamkeit sorgte jedoch Mechners Ambition, die Kämpfer lebensecht wirken zu lassen. Sein



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

PRINCE OF PERSIA
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1989

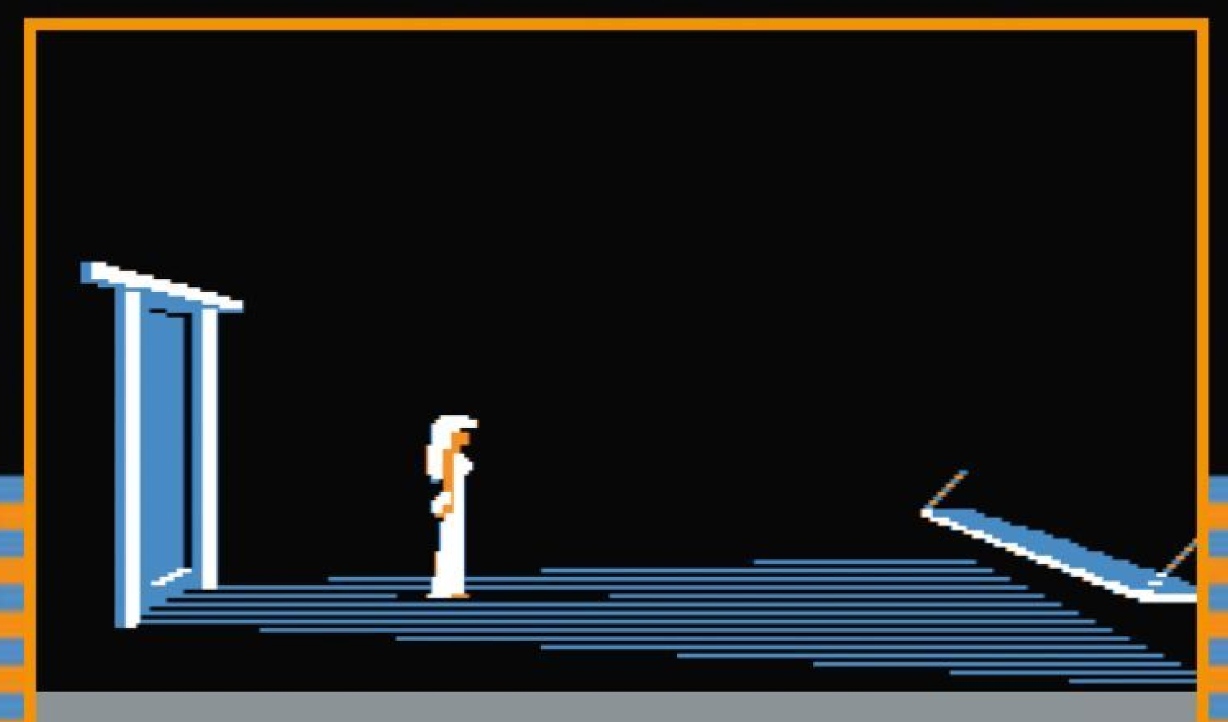
PRINCE OF PERSIA 2
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1993

THE LAST EXPRESS (IM BILD)
SYSTEM: PC, MAC
JAHR: 1997



» [Apple II] Die Kämpfe erfordern Button-Mashing, doch die Siege fühlen sich gut an.





Prügelspiel wirkte dadurch spielfilmähnlicher als alle vor ihm. Er nutzte typische Filmtechniken wie Kamerafahrten, Parallelmontagen und eine Animationstechnik, die in der Spielwelt bis dato noch unbekannt war: Rotoskopie. Dafür nahm er zunächst Bewegungen per Film auf, zeichnete diese dann Bild für Bild ab und digitalisierte sie.

Karateka war eines der frühesten Kampfkunst-Spiele, es erschien drei Jahre vor *Street Fighter* und Monate vor *Kung Fu Master* und *Karate Champ*. Trotz wählbarer Schlag- und Tritthöhe: Durch die geringe Zahl an Knöpfen der damaligen Joysticks waren die Angriffe in *Karateka* alles andere als komplex. Doch allgemein wollte Mechner ein Spiel, bei dem man einfach loslegen kann. Das Projekt war eine große Herausforderung für ihn, da er alles selbst auf dem Apple II in Maschinencode programmierte. Er verbrachte Monate damit, Grafiken zu malen.

Mechners größtes Problem war, als 18-Jähriger Studium, Freizeit und die Entwicklung unter einen Hut zu bekommen. „Es war das größte Projekt meines ganzen Lebens. Mit jeder neuen Idee wuchs es und wurde ambitionierter. Das Schwere war, immer wieder mit der Programmierung fortzufahren, nie lange aufzuhören. Aber ich studierte ja noch, natürlich gab es da Unterbrechungen."

Obwohl Mechner fast alles allein entwickelte, hatte er doch etwas Unterstützung. Seine Freunde Gene Portwood und Lauren Elliot halfen mit zusätzlichen Grafiken und Animationen aus. Sein Vater Francis Mechner war mit 19 Jahren als Konzertpianist bekannt gewesen, ehe er Psychologie studierte; er komponierte die Musik. Doch der Sohn brauchte lange, um die handgeschriebenen Noten in Code zu übertragen. Nach zweieinhalb Jahren wurde das Spiel fertig. Etwa sechs Monate vor dem avisierten Projektende schickte Mechner *Karateka*-Floppies an Brøderbund und EA.

Brøderbund stieg als Publisher ein und flog den Nachwuchs-Spieldesigner über den Sommer nach Kalifornien ein, damit er einige Änderungen vornehme. Vor allem sollte das Spiel noch umfangreicher werden. „Das war meine Einführung in die Arbeit bei einem professionellen Spielestudio", blickt Mechner zurück. „Es war so aufregend, meine Helden wie Dan Gorlin zu treffen, der *Choplifter* gemacht hat. Sie behandelten mich nicht wie ein Kind, sondern wie einen Kollegen. Davon hatte ich geträumt, seit ich 14 war."

Karateka erschien 1984 für Apple II und erhielt noch im selben Jahr eine NES-Portierung. Dem folgten viele weitere auf diverse Systeme, vom Schneider CPC über den C64 bis zu MS-DOS zwei Jahre später. Mechner erinnert sich noch an die PC-Version: „Sie wirkte okay, sie war nur etwas schwerfällig, musste oft von der Diskette lesen und hatte ein paar Glitches. Dann habe ich nochmal die Apple-Version gestartet und wollte weinen, weil alles so flüssig war."

Im April 1985 stand *Karateka* im *Billboard*-Magazin auf Platz 1 der meistverkauften Spiele in Amerika. Selbst für den ZX Spectrum erschien in Spanien noch eine Version. *Karateka* verkaufte sich insgesamt über eine halbe Million Mal. Ein großer Teil davon entfällt auf Japan, wo im ersten Monat 250.000 NES-Versionen abgesetzt wurden.

Trotz der jahrelangen Ablenkung verließ Mechner Yale mit einem Bachelor in Psychologie. „Es war ein Wunder, dass ich meinen Abschluss geschafft habe", sagt er heute. Beruflich genutzt hat er seine Ausbildung nie, vielmehr beschloss er, sich voll aufs Spieledesign zu konzentrieren. Zum Glück, denn sonst würden der Spielwelt heute wichtige Werke wie *Prince of Persia* und *The Last Express* fehlen. *



» [Apple II] Die Story von *Karateka* wird visuell erzählt statt per Text, ähnlich wie bei *Prince of Persia*.



JORDAN MECHNER
Der Schöpfer von *Karateka* und *Prince of Persia*



» [Apple II] Die schöne Grafik machte den größten Reiz von Karateka aus.

RETRO-REVIVAL

Ultima III

DAS ZWEITE ZEITALTER DER RPGS



» HERSTELLER: ORIGIN (RICHARD GARRIOTT)
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: APPLE II (FM-7, PC-88)
Von Jörg Langer

Als ich für dieses Sonderheft begann, mich mit dem Apple II auseinanderzusetzen (herrje, ist das Ding groß!), wollte ich darauf *Ultima II* erneut erleben. Aber der Ausflug war eine Enttäuschung: Zwar besucht man die Erde in mehreren Zeitepochen und zudem die Planeten des Sonnensystems per Raumschiff – aber das Spieldesign ist richtig schlecht. Nur zwei Beispiele: Innerhalb der ersten halben Stunde hat man schon die meisten Gegnertypen gesehen. Und jeder davon bringt eine zufällige Menge EXP. Wer kommt denn auf sowas?

Richard Garriott kam auf sowas. Umso erstaunlicher, welcher Qualitätssprung ihm mit *Ultima III – Exodus* gelang, auf das ich dann schnell gewechselt bin. Mit *U3* verbinde ich viele gute Erinnerungen, allerdings war die von mir Mitte der 80er gespielte C64-Fassung im Prinzip nur eine Apple-II-Emulation gewesen, die entsprechend schnarchig lief. Also, wie fühlt sich der letzte Teil des *First Age of Darkness* im Jahr 2021 auf seiner Original-Plattform an?

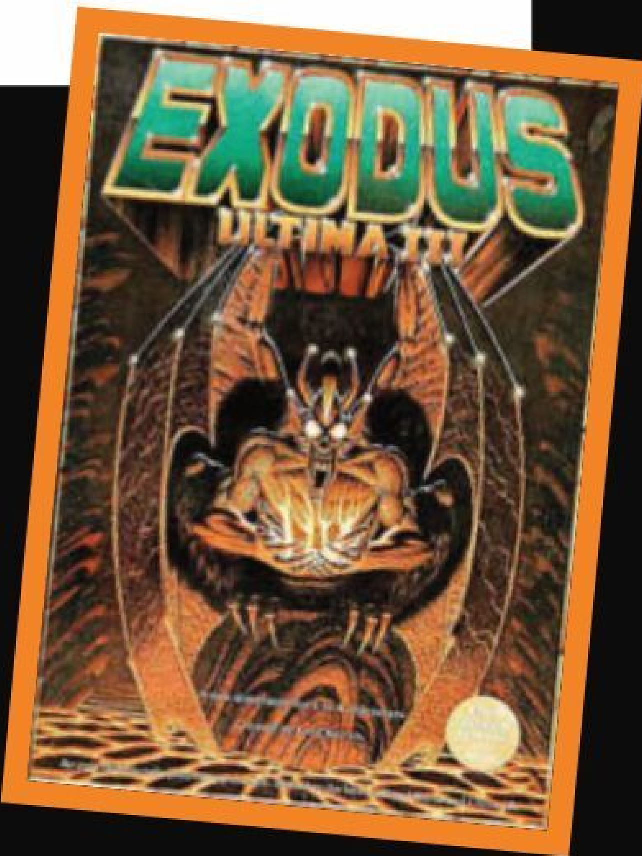
Antiquiert, aber immer noch gut! *Ultima III* war der Beginn des „Zweiten Computer-RPG-Zeitalters" und führte viele Neuerungen ins Genre ein. Es ist der erste Serienteil, der eine „Party", also eine Abenteurergruppe erlaubt. Die kennt zwar kein gemeinsames Inventar oder Item-Tausch, aber die altruistischen Händler verkaufen und kaufen zum selben Preis. Per „Join" lässt sich zudem alles Gold einem einzigen Charakter zuschanzen.

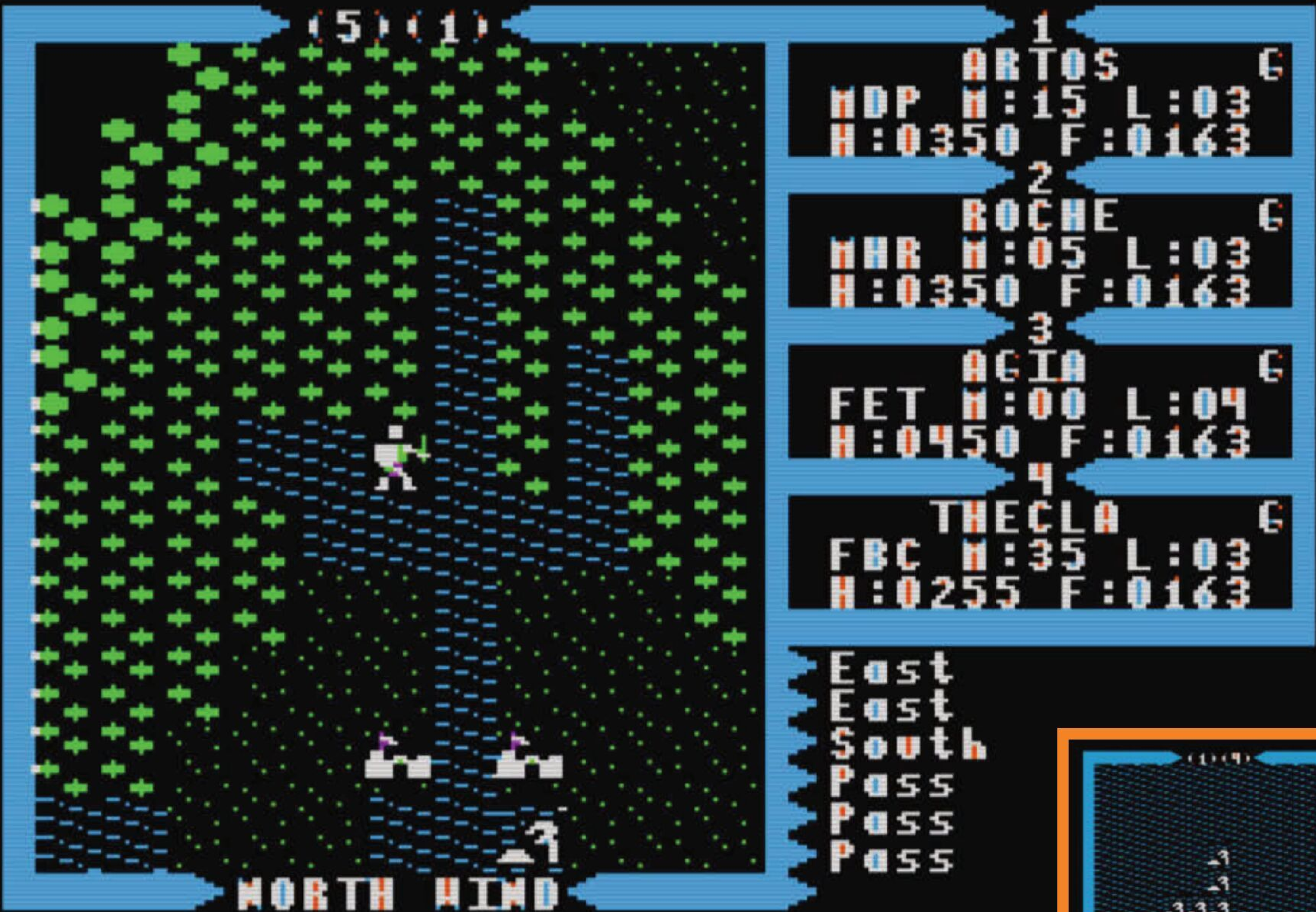
Zum letzten Mal in der Serie stehen mir mehrere Klassen und Rassen zur Auswahl, mit einigem Reinfuchs- und Optimierpotenzial. Ich kann zwei oder drei der vier Plätze leer lassen und hoffen, in Sosaria Mitreisende zu finden, aber wieso sollte ich das? Im Party-Editor bastele ich die Helden genau so zusammen, wie ich es will! Passend dazu liegen gleich drei „Bücher" bei: die liebevolle Anleitung, das Buch der Zauberersprüche und das Buch der Priester-Gebete. Von der Stoffkarte ganz zu schweigen.

Die Helden führte man erstmals in Taktikschlachten (statt direkt auf der Weltkarte zu kämpfen). Erstmals gab es Sichtlinien: Im tiefen Wald oder über Berge hinweg kann man nicht weit sehen, bei Nacht sinkt die Blickweite. Die Stadt Dawn erscheint sogar nur zu einer bestimmten Mondstellung. Auch die Dungeons waren etwas detaillierter als zuvor – und dank teurer Einmalgebrauchs-Juwelen (oder per Zauberspruch) kann ich eine Automap der aktuellen Ebene (oder auch einer Stadt oder der Weltkarte) erscheinen lassen.

Sicher, die Story ist noch simpelstes Gut-Böse (es gilt, Exodus zu vernichten, das Kind der Bösewichte aus Teil 1 und 2). Spielmechanisch ist noch Luft nach oben – die teuersten regulären Waffen lohnen sich nicht, weil man ohnehin irgendwann die Exotic Weapons findet. Aber *Ultima III* hat einen guten Flow, etliche kleine und große Secrets. Diese Rückkehr hat mir Spaß gemacht!











Swash-buckler

SCHWERTFECHTER UND FLOPPY-FEHLER



» **PUBLISHER:** DATAMOST
» **ERSCHIENEN:** 1981
» **HARDWARE:** APPLE II (FM-7, PC-88)

Von Roland Austinat

Wer heute über zu teure Spiele jammert, die noch nicht mal ein Handbuch besitzen, sollte die Uhr vier Jahrzehnte zurückdrehen: *Swashbuckler* erschien 1981 für Apple II in einer Plastiktüte mit einem in der Mitte gefalteten Blatt Papier, das dem Käufer die Steuerung erklärte. Und dennoch wollte Publisher Datamost 34,95 Dollar für das gute Stück haben – inflationsbereinigt sind das heute 100,06 Dollar oder 81,63 Euro. Dafür ging es dann auf das „übelste Piratenschiff von allen", mit der „bösartigsten Besatzung, die je in See gestochen ist".

Dank des rasanten Apple-Diskettenlaufwerks war die Zeitreise ins 17. Jahrhundert im Nu vorüber. Nur mit einem Schwert bewaffnet stellten wir uns sogleich Horden von Piraten entgegen, die sich erst von einer und dann von beiden Seiten auf uns stürzten. Na gut, das Stürzen ist vielleicht etwas übertrieben formuliert: Sie waren eher vorsichtig und blockten unsere Angriffsversuche mit ihrer eigenen Waffe, sodass es nicht immer leicht war, sie mit unserem Schwert zu durchbohren.

Die gemeinen Besatzungsmitglieder blieben dabei nicht unsere einzigen Gegner: Killerratten, Riesenspinnen, Giftschlangen und Skorpione, die irgendwo im Laderaum des Piratenschiffs herumwuselten, waren über unseren Besuch so ungehalten, dass sie versuchten, uns auszuschalten. Da half nur ein beherzter Stich nach unten! Noch wilder wurde es, wenn nach etlichen erledigten Gegnern der Piratenkapitän höchstpersönlich nach dem Unrechten sah, denn er schlug mit seinem Säbel gleich mehrfach zu. Konnten wir ihm das Lebenslicht auspusten, wechselte das Spiel an einen anderen Schauplatz: Vom Unterdeck ging es ins Kanonendeck und dann schließlich aufs Oberdeck.

Die Grafik war im Vergleich zu der des Atari VCS 2600 tatsächlich eine Offenbarung. So hochaufgelöst hatte ich noch nie etwas gespielt. Klar, im Vergleich zur Hires-Grafik fiel der Piepssound des Apple II etwas ab.

Der südkalifornische Publisher Datamost schloss indes nach vier Jahren aktivem Dienst für immer seine Pforten: 45 Spiele und zahlreiche Computerbücher hatte er zwischen 1981 und 1984 veröffentlicht. Paul Stephenson zeichnete gerade mal für zwei davon verantwortlich, danach verliert sich sein Name im Mahlstrom der Zeit. Stephensons Kollege Michael Abrash ist hingegen noch heute aktiv. Sein erstes Spiel für Datamost war 1982 der *Space Invaders*-Klon *Space Strike*. In den 1990ern wirkte er bei id Software unter anderem an *Quake* mit und schrieb bei Valve Programmcode für *Half-Life*. Nach Abstechern bei Microsoft und RAD Game Tools ist Abrash heute Chief Scientist bei Oculus VR. Wer weiß, was Paul Stephenson mit einem solchen System machen würde? Eine VR-Version von *Swashbuckler* würde ich auf jeden Fall sofort spielen. *

KLASSIKER-CHECK



Vor 40 Jahren entsteht eines der einflussreichsten Computerspiele: Zwei von *Dungeons & Dragons* inspirierte Studenten entführen uns in ein ausgesprochen tödliches Labyrinth, wo jeder Schritt für Nervenkitzel sorgt. Beim allerersten Wizardry hat sich eine ganze Rollenspiel-Generation abgeguckt, wie Charakterentwicklung und Kampfsystem funktionieren.

Über *Wizardry* wird in Deutschland ehrfürchtig geflüstert, aber kaum jemand hat es selbst erlebt. Denn wer besitzt Anfang der 80er Jahre schon einen schweineteuren Apple II, auf dem dieses neuartige Computerspiel zunächst exklusiv zu Hause ist? Als *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* 1981 in den USA erscheint, ist meine Versetzung gefährdet und ich träume vom eigenen Atari VCS. Die Vorstellung eines sogenannten Rollenspiels, bei dem man eine ganze Gruppe von Helden kreiert und durch ein dreidimensionales (!) Labyrinth steuert, hätte mein jugendliches Vorstellungsvermögen gesprengt.

Selbst als ich 1984 im Paradies der *Happy-Computer*-Redaktion lande, bleibt *Wizardry* zunächst ein ominöser Begriff, der in amerikanischen Verkaufscharts Wurzeln schlägt. Bei unserem ersten Spiele-Sonderheft bitten wir den RPG-kundigen Apple-Besitzer Manfred Kohlen um Beistand, der in seinem Text das Spielprinzip behutsam erklärt. Denn noch gibt es Interplays *Wizardry*-Klon *The Bard's Tale* nicht, der dann das neue Spielerlebnis „Dungeon Crawler" auch C64-Besitzern vergönnt.

Endlich lässt sich die Legende doch noch in unseren Diskettenlaufwerken blicken, und zwar in Form einer PC-Version, die mehrere Tage lang die Arbeitsmoral zum Erliegen bringt. Und das nicht nur bei den Spielkindern, auch seriöse Hardware-Redakteure verfallen dem Lockruf des Labyrinths, debattierten Charakterkonfigurationen und wetteifern darin, tiefer vorzudringen als die Kollegen. Denn diese Umsetzung läuft auch ohne Grafikkarte und ist damit auf den alten IBM-Kisten spielbar, an denen wir unsere Texte tippen. Nur dem stellvertretenden Chefredakteur ist ein luxuriöses Modell mit CGA-Grafikkarte vergönnt, die volle vier Farben auf den Monitor zaubert. Aber die alte Kamelle *Wizardry* begnügt sich zur Not mit Zeichensatzdarstellung und braucht keine schönen Bilder, um uns in ihren Bann zu schlagen.

Obwohl zum Zeitpunkt der Happy-*Wizardry*-Epidemie bereits das hübschere und komplexere *The Bard's Tale* erschienen ist, hat die Mutter aller Dungeons noch eine eigentümliche Anziehungskraft. Die Spielwelt besteht aus ein paar dürren Strichen im Minifenster, aber die reichen vollkommen aus, um für höchste Anspannung zu sorgen. Die zehn Levels sind mit Fallen und Labyrinthen gespickt, der Heimweg ist lang und tückisch. Nur wenn ich meine Party wieder zum Ausgang zurückführe, können Charaktere und Fortschritt gespeichert werden. „Automapping" ist noch ein Fremdwort, das Handbuch betont die Notwendigkeit, zu Karopapier und Bleistift zu greifen. Irgendwie waren wir damals alle hart drauf.

Das erste *Wizardry* bleibt in Deutschland ein Geheimtipp, was nicht nur an stolzen Importpreisen von bis zu 200 D-Mark liegt. Die C64-Umsetzung gibt es viel zu spät erst 1987, und sie kann die *Bard's Tale*-verwöhnte Klientel nur wenig beeindrucken. Seine Blütezeit erlebt *Wizardry* in den frühen 90er Jahren mit dem sechsten und siebten Teil auf PC; klassische Tugenden wie Partyaufzucht und Rundenkämpfe werden hier durch animierte Farbgrafik, Dialogsystem und Maussteuerung veredelt.

Wenn man heute in die alte Schatzkiste greift, den Staub von den Disketten bläst und wieder das Labyrinth des Mad Overlord betritt, ist immer noch etwas von der früheren Magie zu spüren. Kollege Kohlen hat uns ja schon im ersten Spiele-Sonderheft vor der Sogwirkung des Genres gewarnt: „Wer einmal eine Vorliebe für Rollenspiele entdeckt hat, ist nicht mehr vom Computer wegzubringen." *



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE



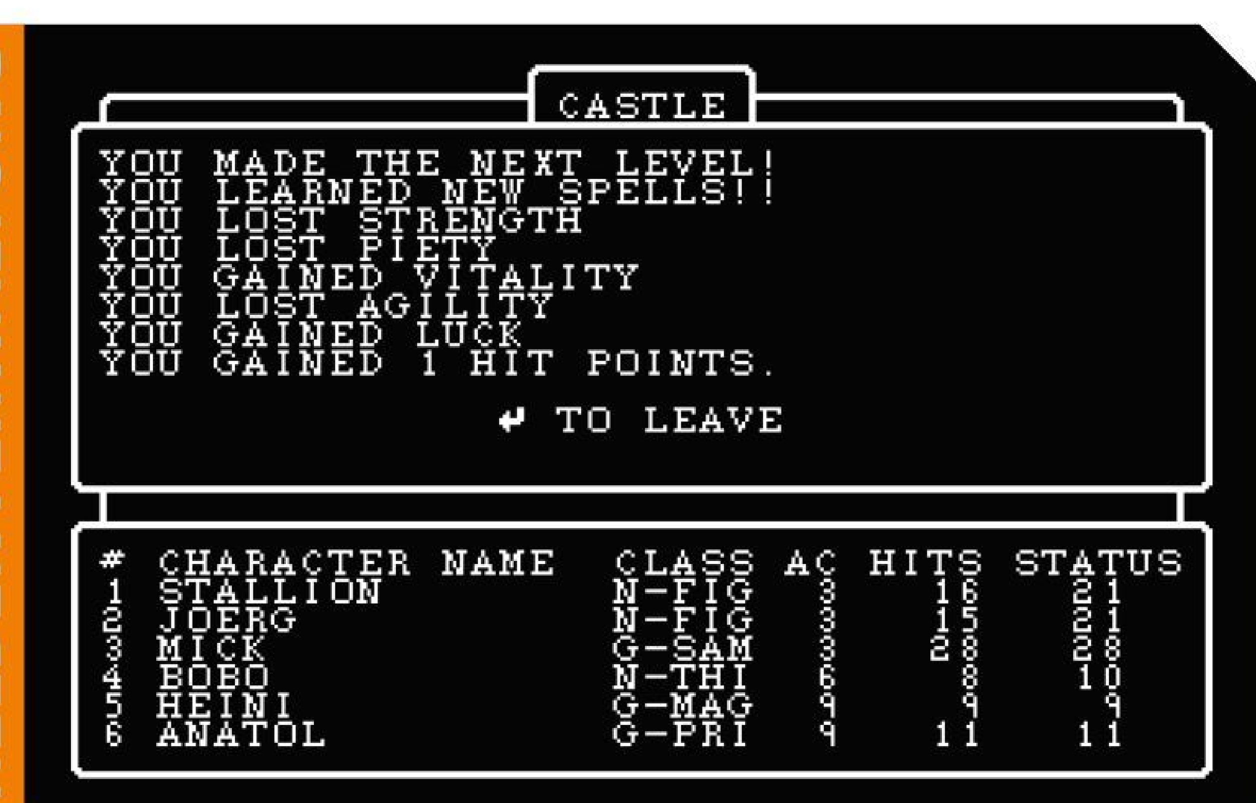
Der erste Dungeon Crawler

Die Studenten Andrew Greenberg und Robert Woodhead bedienen sich bei Elementen des Tabletop-Rollenspiel *Dungeons & Dragons*, um uns in ein zehnstöckiges Labyrinth zu schicken. Dabei steuern wir nicht etwa einen einsamen Charakter, sondern ein sechsköpfiges Team, das mit seinen Aufgaben wächst. Das Resultat ist ein richtungsweisender Über-Klassiker: *Wizardry* inspiriert nicht nur westliche RPGs wie *The Bard's Tale*, *Might & Magic* oder *Dungeon Master*, sondern auch japanische.



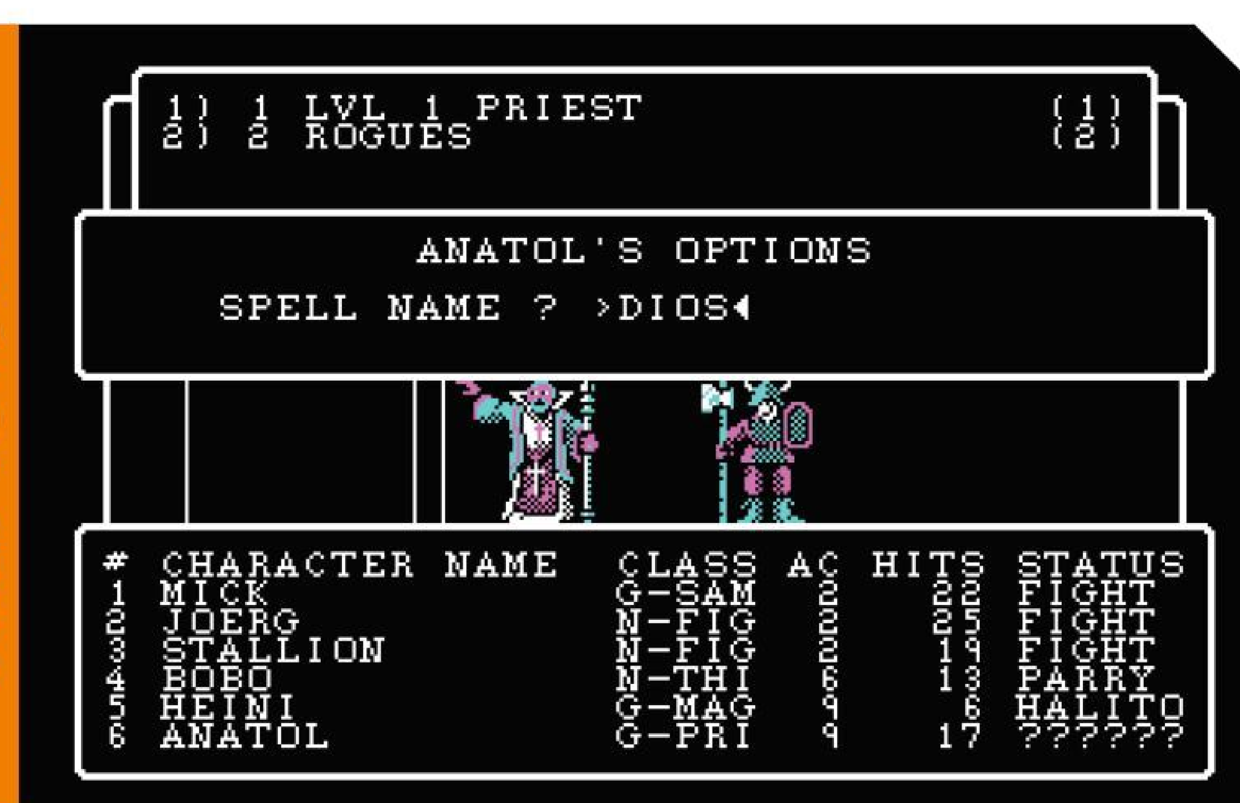
Nicht ohne mein Karopapier

Dieses Dungeon ist mit so vielen Geheimtüren, Drehfeldern, Dunkelzonen und anderen Gemeinheiten gepflastert, dass man nebenbei eine Karte zeichnen muss. Entdeckung und Orientierung sind dermaßen elementare Spielbestandteile, dass Sir-Tech zur Ermutigung einen Block Karopapier in die Schachtel packt. Im Spiel gibt es ein paar Zauber für bessere Sichtweite oder Standortbestimmung, aber ohne Kartenbeistand ist man rasch verloren. Das vorsichtige Vortasten gehört zum Reiz!



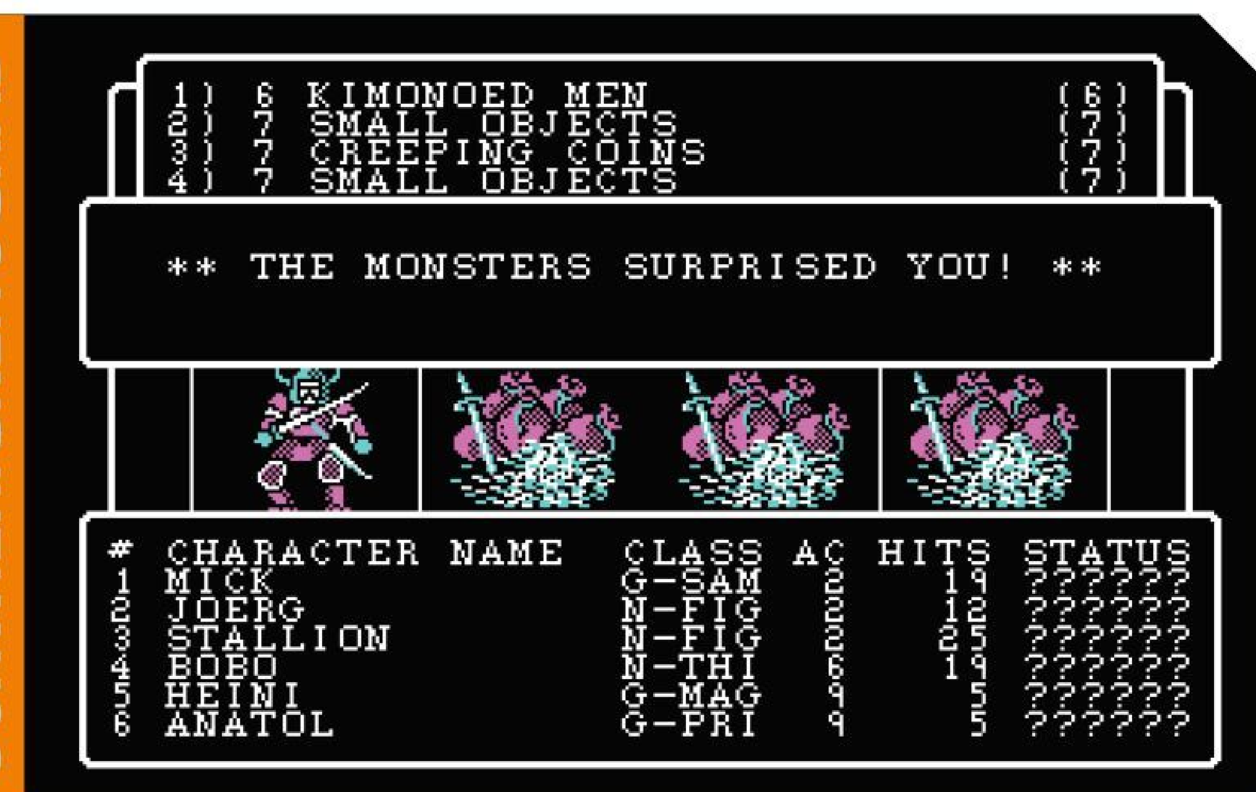
Party-Sechserpack

Nach vorne gehören robuste Kämpfer, auch ein Dieb wäre nicht schlecht, um Schatzkistenfallen zu entschärfen. Dazu Magier und Priester, besser gleich zwei. Vielleicht haben wir Glück beim Auswürfeln der Attribute und bekommen genug Punkte zusammen, um eine der Prestigeklassen zu wählen. Der Samurai haut gut zu und lernt nebenbei Zauber, der Bischof identifiziert magische Gegenstände. Schafft es später sogar jemand, zum Ninja umzuschulen?



Entscheidende Runde

Die ersten drei Party-Slots sind in Nahkampfreichweite der Gegner, da stehen unsere kräftigen Jungs und Mädels. Auf den hinteren Zauberplätzen wird es taktisch interessant, denn die knappen Spell-Punkte wollen mit Bedacht eingesetzt werden. Lieber heilen und Rüstungswert buffen oder den Gegner schwächen, sei es mit Einschläferungsversuchen, Magieblockade oder Schaden pur? Der Reihe nach legen wir die Aktionen für unsere sechs Charaktere fest, dann werden die Resultate erwürfelt.



Gestorben wird immer

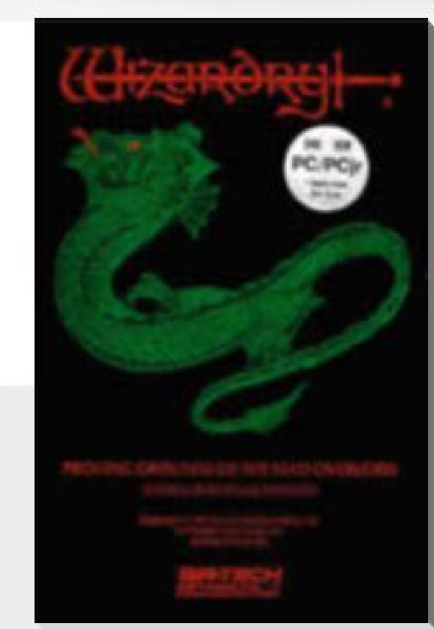
„The monsters surprised you!" ist der letzte Satz, den man bei den ersten vorsichtigen Schritten in einer neuen Etage lesen möchte. Vor allem, wenn wir gleich vier Gegnergruppen in die Arme laufen, die erst mal die halbe Party auslöschen, bevor man einen Finger rühren kann. Je schwerer der Kampf, desto wirkungsloser ist natürlich die „Run"-Funktion, und so geht die gesamte Truppe verloren. Dann würfeln wir besser mal neue Helden aus und fangen wieder von vorne an. Damals normal!



Großes Drama

Spielkomfort wie Sandpapier, die Präsentation so trocken, wie man es von einem 1981er-Spiel erwarten kann. Doch wenn wir auf dem Zahnfleisch dem Dungeon-Ausgang entgegenstolpern und gerade noch so unsere Gruppe retten, hat sich alles gelohnt. Eine Runde Heilen im Tempel und dann ein Nickerchen im Gasthaus, schon gibt es einen Stufenaufstieg zu bejubeln. Mehr Hit Points! Neue Zauber! Alles wird gut! *Wizardry* bietet eine Gratwanderung zwischen Euphorie und Nervenzusammenbruch.

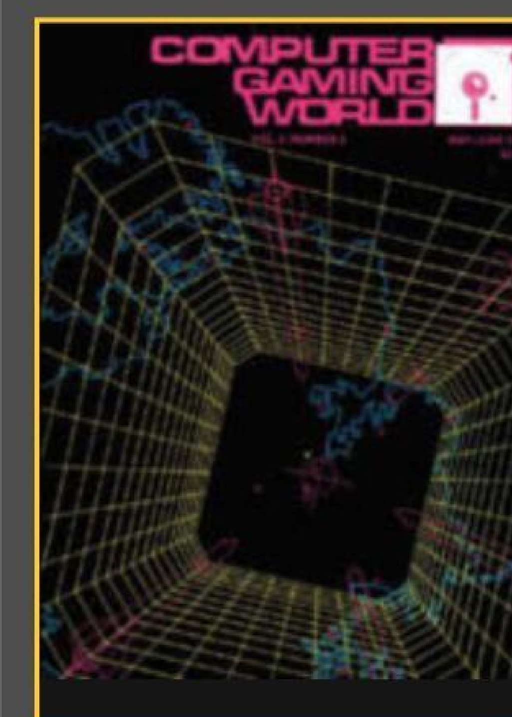
Die Screenshots haben wir mit der DOS-PC-Fassung erstellt.



FAKTEN

» PLATTFORM: APPLE II (DOS-PC, MAC, NES, C64/128 U. A.)
» PUBLISHER: SIR-TECH
» VERÖFFENTLICHT: 1981
» GENRE: ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



CGW 5/1982 (ohne Wertung)
„*Wizardry* ist trotz seiner Komplexität extrem gut spielbar. Es ist so interaktiv, dass es einem leicht fällt, sich mit den Charakteren verbunden zu fühlen. Ich habe mit vielen Spielern geredet, die zu Wizardry-Süchtigen wurden, die es acht bis zehn Stunden am Tag spielen. Ich würde *Wizardry* als eines der besten Computerspiele aller Zeiten einstufen." *(Mark Marlow)*

Happy-Computer 5/1984 (ohne Wertung)
„Ohne Übertreibung kann man behaupten, dass mit *Wizardry* eine neue Abenteuerspiel-Generation eingeläutet wurde. … Angesichts der Tatsache, dass *Wizardry* den Benutzer … monatelang fesseln wird, scheint mir der Preis von knapp 200 Mark angemessen." *(Matthias Niesel)*

Was wir denken

Wer keine Scheu vor minimaler Grafik und maximaler Herausforderung hat, kann heute noch erstaunlich viel Spaß an dem Rollenspiel-Opa haben.

Dangerous Dave

JOHN ROMEROS MARIO-VERSCHNITT



» PUBLISHER: UPTIME DISK MONTHLY
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: APPLE II

Von Stephan Freundorfer

Bereits der Hilfetext in diesem Apple-II-Hüpfspiel, das der 21-jährige John Romero 1988 für das US-amerikanische Magazin *Uptime Disk Monthly* programmierte, macht deutlich, wovon der spätere id-Software-Mitgründer inspiriert wurde. „Wenn du schon mal ein Nintendo-Spiel gespielt hast, dann weißt du sicher, dass es in vielen Modulen ‚Easter Eggs' oder versteckte Geheimnisse gibt. Und *Dangerous Dave* ist da keine Ausnahme!" In seinen jungen Apple-II-Jahren adaptierte Romero gerne populäre Spielkonzepte (aus *Pac-Man* machte er 1985 *Bongo Bash*, *Q-Bert* diente ihm 1987 als Vorbild für *Zippy Zombi*). Und für *Dangerous Dave* stand nun eben der NES-Hit *Super Mario Bros.* Pate.

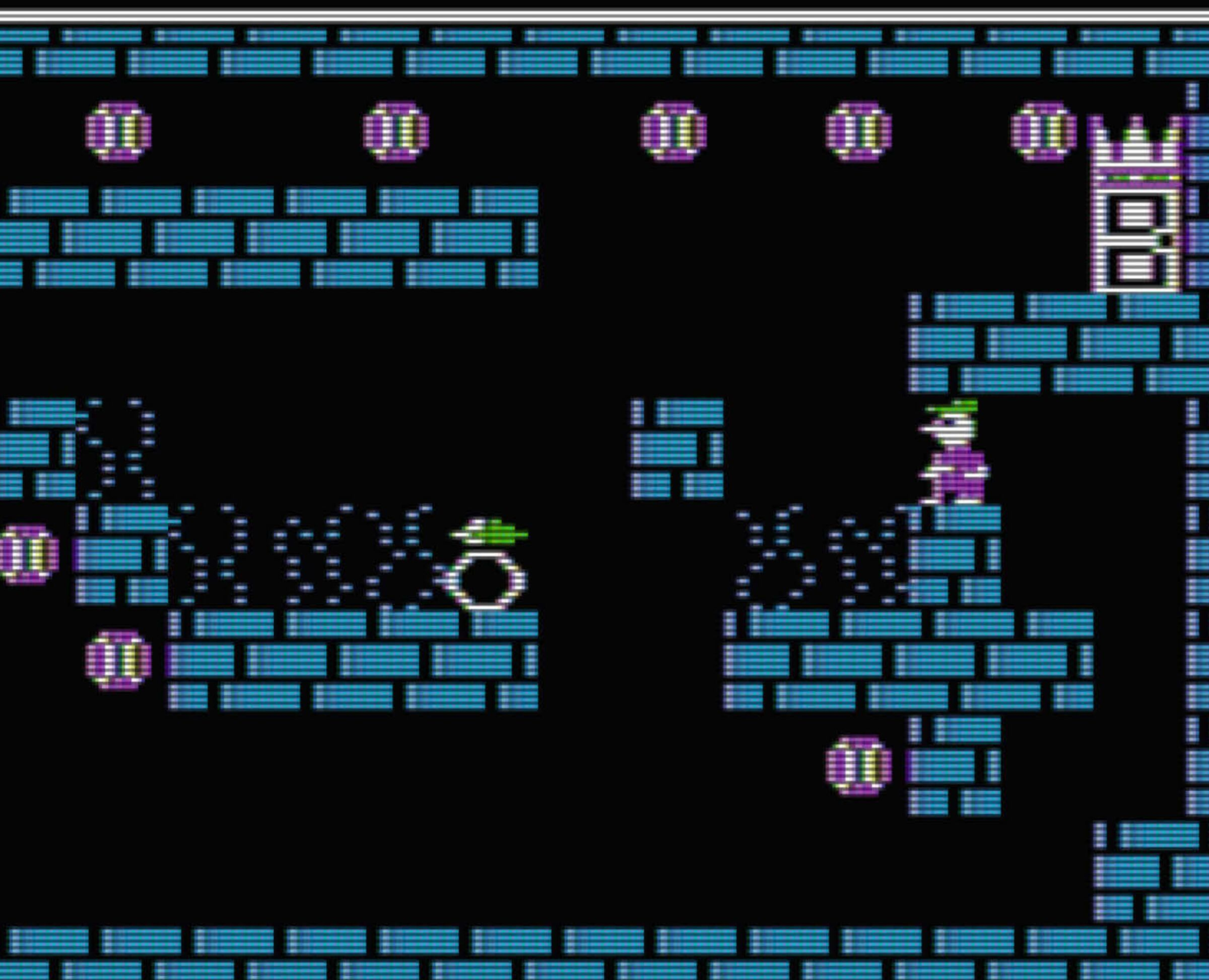
Gewandet in Magenta-Klamotten und mit grüner Mütze auf dem Kopf macht sich Dave in insgesamt zehn Levels auf, um seine von Schulhof-Howdy Clyde verstreuten Hochsprung-Pokale zurückzuholen. Neben den Pokalen, die als Voraussetzung für das Beschreiten der Tür in den nächsten Level dienen, kann Dave zugunsten eines höheren Punktekontos allerlei Schätze einsacken. In den zunehmend weitläufigen, bildschirmweise scrollenden Stufen liegen Münzen, Kronen, Zauberstäbe oder Ringe herum. Hinterlassen wurden sie von Piraten, die – so die krude Hintergrund-Story – hier einst ihr Versteck hatten. Was auch den vollen Titel des Dave-Debüts erklärt: *Dangerous Dave in the Deserted Pirate's Hideout!*

Die ersten zwei Levels machen auf entspannte Weise mit der Sprungsteuerung vertraut, doch schon ab Stufe 3 beginnt Dave, flott seine spärlichen Leben auszuhauchen. Feuer, Wasser, giftige Ranken und ballernde Gegner verlangen pixelgenaues Hüpfen und schnelle Reaktionen. Wenigstens kann sich Dave mit einer aufgesammelten Schusswaffe wehren, zudem findet er einen Jetpack, der ihn einen begrenzten Benzinvorrat lang durch die Lüfte trägt. Die Architektur wird zunehmend verzwickt und hinterhältig, viel Geschick und allerlei Versuch und Irrtum sind nötig, um sich Stufe um Stufe voranzukämpfen. Nach einer Weile des Zähneausbeißens klingen die gerade mal zehn Levels dann doch nicht mehr nach so wenig, zumal Romero allerlei gut verborgene Zusatzräume eingebaut hat.

In der Retrospektive empfinde ich Dave dennoch als ziemlichen Schmalspur-Mario, was aber nicht besonders überrascht: Das Spiel erschien nicht als Schachtelversion, sondern war Teil eines Diskettenmagazins. Und es handelte sich eigentlich nur um eine Demo, mit der Romero zeigen wollte, was die von ihm ebenfalls für die Monatsdiskette programmierten GraBasic-Tools draufhaben – flackerfreie Apple-II-Animationen beispielsweise. Wichtiger als seine spielerische ist die historische Bedeutung von *Dangerous Dave* (der seinen Namen übrigens nur der wohlklingenden Alliteration zu verdanken hat). So handelte es sich um das erste Spiel, für das Romero einen aufwendigen Level-Editor schrieb. Wichtiger aber: In einer weiteren Mario-Rolle wurde Dave zur Triebfeder der id-Software-Gründung.

1990 war nämlich John Carmack ein Kollege von Romero beim Softdisk-Verlag geworden, der zwei Jahre zuvor Uptime übernommen hatte. Es entstanden eine PC-Umsetzung und eine aufgebohrte Apple-II-Version (kleines Bild) von Daves Hüpfabenteuern, vor allem aber innerhalb einer spätabendlichen sechsstündigen Programmiersession *Dangerous Dave* in „Copyright Infringement" (zu Deutsch „Copyright-Verletzung"). Dank seiner leistungsfähigen neuen Scrolling-Routinen baute Carmack, unterstützt von seinem Kollegen Tom Hall, den ersten Level von *Super Mario Bros. 3* auf PC nach – mit Dave als Spieler-Sprite. Romero fand die Diskette dieser Tech-Demo am nächsten Tag auf seinem Schreibtisch, startete sie und war komplett geplättet. „Ich habe die Zukunft gesehen, unser Ticket hier raus", erinnert er sich auf seiner Website. Fünf Softdisk-Mitarbeiter versammelten sich noch am selben Tag in einem Büro und diskutierten ihre Zukunft. „Es war der 21. September 1990 und unsere Welt war dabei, sich zu verändern." Und nicht nur die ihre, denn daraus wurde id Software. *









Dangerous Dave in "Copyright Infringement"





» Der Schneider CPC 6128 ersetzte Datasette durch Disk-Laufwerk und war etwas kompakter.



SCHNEIDER CPC

In ein Home-Computer-Sonderheft gehört selbstverständlich auch der CPC 464, der nicht nur vom Namen her an den C64 erinnerte. Besonderes Augenmerk legen wir auf die Spiele.



Häufig wurde er von C64-Fans als „der andere 8-Bit-Computer" abgetan. Doch der Amstrad CPC war für Videospiel-Enthusiasten spannend. Und damit meinen wir nicht das Kuriosum, dass der deutsche Distributor Schneider ihn kurzerhand umtaufte. (Man stelle sich vor, dieselbe Firma wäre der Distributor von Nintendo gewesen!) Sondern wir meinen die Spiele. Diese wurden zwar deutlich von den Angeboten für Commodore 64 und ZX Spectrum überschattet, doch auch für Schneider/Amstrad erschien tolle Software.

Viele Spiele erblickten das Licht der Welt erstmals auf dem Schneider CPC, auch wenn sie meist nur so lange exklusiv blieben, bis sie bekannt genug waren, um auch auf andere Heimcomputer konvertiert zu werden. Als Beispiele dienen etwa *Get Dexter!*, *B.A.T.*, *Purple Saturn Day* und *Super Cauldron*. Auch die Freescape-Engine aus Spielen wie *Driller* und *Dark Side to Castle Master* entstand auf dem CPC. Und die Oliver-Zwillinge entwickelten ihre Dizzy-Spiele ebenfalls auf einem Schneider.

In Deutschland, Österreich und der Schweiz erschien der Schneider CPC – wie das Original Amstrad CPC – im Jahr 1984. Schneider, bis zu diesem Punkt hauptsächlich als Hersteller von Rundfunkgeräten bekannt, gründete für den Vertrieb der Geräte ein Tochterunternehmen mit dem Namen Schneider Computer Division. Unter diesem Markennamen und nicht als „Amstrad" erschienen die Geräte bis 1988, und da dies die Blütezeit der

CPC 464

» HERSTELLER: Amstrad (Schneider)
» ERSCHEINUNGSJAHR: 1984
» WELTWEITE VERKÄUFE: circa 3 Millionen

138 Der Schneider CPC
Amstrads überbreiter All-in-One-Computer

142 Zehn der Besten (+ Import-Hits)
Get Dexter, Turrican, Rick Dangerous 2, Prince of Persia, Spindizzy, Knight Lore, Ranarama, The Sentinel, Prehistorik 2, Sorcery+, Iron Lord, Le Maître des Âmes, Orphée, Mandragore, Sapiens, Prohibition, Fugitif, La Malédiction, Les Passagers du Vent, Alphakhor

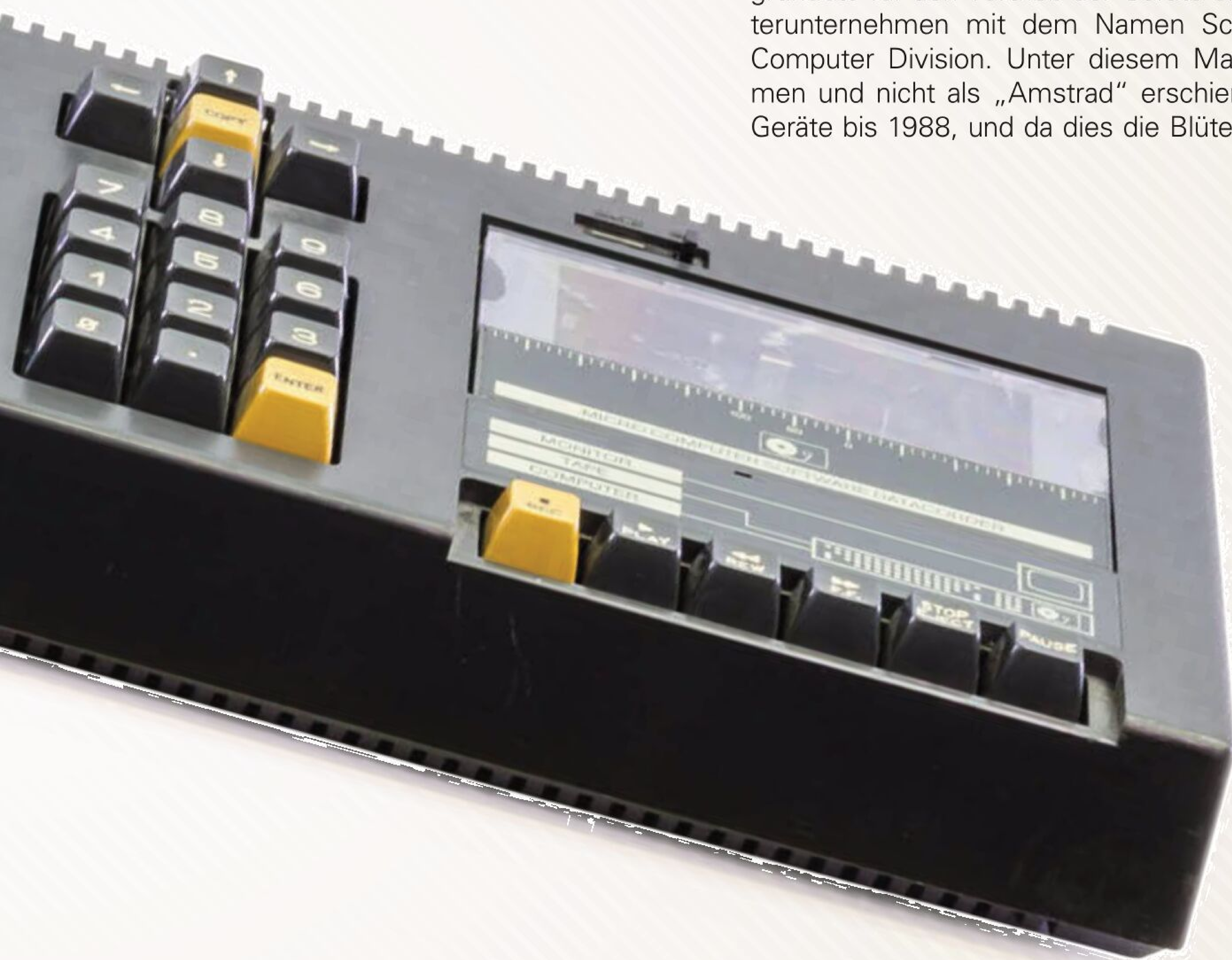
144 Get Dexter
Das französische Adventure ist ein Hit

146 Roland on the Ropes
Ein feines Jump-and-run aus Spanien

147 Bactron
Fantastische Reise in den eigenen Körper

148 Batman
Isometrisches Action-Adventure mit Superheld

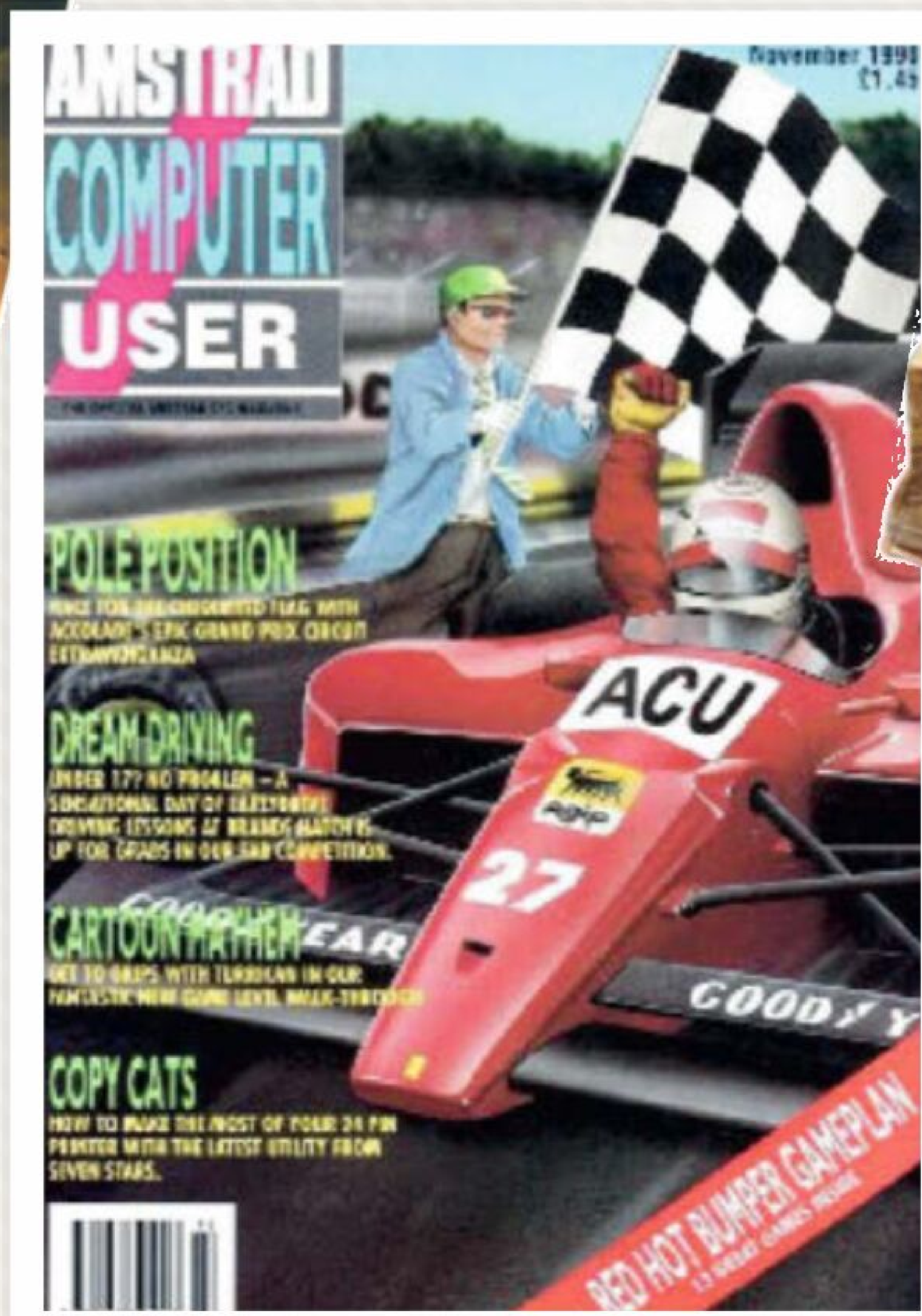
150 Feud
Bunt-hektisches Duell zweier Magier-Brüder







» Sehr viele Spiele kamen von Amsoft.









» Der Schneider CPC setzte statt auf 5,25-Zoll-Floppys (zum Beispiel C64) auf teure 3-Zoll-Disketten.



CPC-Serie darstellte, haben wir uns für diese Bezeichnung entschieden.

Das erste Modell, der CPC 464 mit Kassettenlaufwerk, kostete mit Monochrom-Monitor 899 DM. Wer auf einen Farbmonitor Wert legte, musste 1.498 DM zahlen. Schon im ersten Verkaufsjahr konnte Schneider 40.000 Exemplare des 464 in Deutschland absetzen. Zwar konnten sie in den Verkäufen nicht mit ihrer Konkurrenz – bei uns im Speziellen dem Commodore 64 – mithalten, dennoch waren sie in Deutschland durchaus beliebt. Lediglich der CPC 664, der Mitte 1985 auf den Markt kam, ging trotz neuem Diskettenlaufwerk unter. Denn schon wenige Monate später veröffentlichte Schneider den CPC 6128, der sich vor allem durch 128 KB RAM statt bisher 64 KB von seinen beiden Vorgängern absetzte und damit die erste Wahl darstellte.

Ab 1988 verloren die CPCs in deutschen Kaufhäusern mehr und mehr an Bedeutung: Schneider und Amstrad beendeten die Zusammenarbeit, sodass sich die Engländer um ein eigenes Vertriebsnetz für ihre – aus deutscher Kundensicht – nun plötzlich unbekannte Marke kümmern mussten. Das allerdings wollte ihnen nie richtig gelingen, weshalb die Nachfolgemodelle der Plus-Reihe auch in Deutschland nicht mehr an den Erfolg der ersten CPC anknüpfen konnten.

Neben seinem Herkunftsland England schlug sich der CPC besonders in Frankreich gut. Bis zum Ende seiner Produktionszeit 1990 wurden dort mehr als 650.000 Einheiten abgesetzt, was einem Marktanteil von über 50 Prozent entsprach. Von seinen Spielen wurden so viele verkauft wie für alle anderen Homecomputer zusammen. Bevorzugt griffen die Franzosen zum CPC 6128 mit Disketten-Laufwerk und zum kurzlebigen 664: 80 Prozent der dort verkauften Spiele befanden sich auf 3-Zoll-Diskette.

Aufgrund seiner Beliebtheit favorisierten viele französische Entwickler den CPC. Der erste große Hit von Ubisoft, das Grafik-Adventure *Fer et Flamme*, war sogar ein Exklusivtitel. Auch andere Entwickler aus Frankreich sorgten für einige der bekanntesten und bestbewerteten CPC-Spiele wie Titus' *Crazy Cars* und das exklusive *Skweek von* Loriciels. Die französischen CPC-Releases tendierten sehr stark in Richtung Adventure und Arcade-Spiele, darunter *Captain Blood, Defender of the Crown, Iron Lord* und *B.A.T.*, was den Schneider für Fans dieser Genres besonders attraktiv macht.

Die französischen Entwickler nutzten die Technologie zudem in einem Maße aus, wie es die meisten ihrer britischen Kollegen nicht schafften. Techniken wie Overscan und die Hingabe zu herausragender Grafik standen

SCHON GEWUSST?

■ Außerhalb Deutschlands veröffentlichte Hersteller Amstrad den CPC 464, 664 und 6128 selbstverständlich unter eigenem Namen. Die Sondertasten waren beim Original nicht hellbraun, sondern grün, rot und blau. Logo und Startbild zeigten ebenfalls nicht „Schneider" – klar! Zudem hatte der original 6128 typische, direkt auf die Platine aufgebrachte Steckverbindungen, die deutsche Variante hingegen besaß Flachbandkabel-Steckverbinder. Als die Geräte ab 1988 auch bei uns direkt von Amstrad vertrieben wurden, wurden Name und Logo angepasst.



» Von den deutschen CPC-Magazinen *Schneider aktiv* (ohne Abbildung), *Schneider Magazin* (Mitte) und *CPC Schneider International* (rechts) war Letzteres das langlebigste – es erschien von 1985 bis 1992. Links: das führende UK-Heft *Amstrad Action*.



auf ihrer Agenda ganz oben. Das macht den CPC besonders für Sammler interessant, denn die Fundgrube ist bis oben hin mit Importspielen aus der Grande Nation gefüllt.

Ebenfalls ein wichtiger Markt war Spanien, wo Indescorp den CPC 472 vertrieb, gnädigerweise ohne ihn nach dem Vorbild von Schneider „Indescorp CPC" zu nennen. Seine Besonderheit: Durch zusätzliche (und nutzlose) 8 KB RAM umging Amstrad eine spanische Steuer auf Computer ohne spanische Tastatur mit 64K RAM oder weniger.

Freuen dürfen sich Sammler insbesondere über Titel, die die 128K Speicher des 6128 oder eine 64K-Erweiterung für den 464 zu ihrem Vorteil nutzten. Dazu gehören etwa Gremlins *Nigel Mansells World Championship, Space Crusade, Supercars, Hero Quest* und *Switchblade*. Die Text-Adventures *Gnome Ranger, Ingrid's Back!, Knight Orc, Lancelot* und *Scapeghost* von Level 9 hatten in den 128K-Versionen Bilder. *The Famous Five, The Pawn, The Guild of Thieves, Jinxter* und *Corruption* benötigten die 128K sogar zwingend.

Tape-Spiele wie *Spellbound Dizzy* hatten auf einem 6128 zusätzliche Grafikeffekte wie animierte *Yolkfolk*-Figuren. In *Gryzor, Renegade, Operation Thunderbolt* und *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* konnten Levels hingegen in einem Stück geladen werden. Für Spieler waren die zusätzlichen 64 KB definitiv ein großer Bonus.

Obwohl es laut Hersteller nicht möglich war, für Disk- und Tape-Spiele Vorteile aus der Hardware zu ziehen, wurden diese Einschränkungen durch einen Hack umgangen. Unter anderem nutzten *Stryker in the Crypts of Trogan, Prehistorik 2* und *Oceans Space Gun* die bessere Technik aus – und jedes ist einen Blick wert.

1990 wurden die CPCs überall durch neue 8-Bit-Computer ersetzt. Doch GX4000, 464 Plus und 6128 Plus floppten trotz 4.096 Farben und Moduleinschüben auf ganzer Linie. Allerdings minderte der kommerzielle Misserfolg des GX4000 und der Plus-Modelle nicht den Wert für Sammler: Gerade ein GX4000 lohnt sich, und wenn auch nur für seltene Stücke wie *Chase HQ II, Copter 271* oder *Pang*, das als eines der besseren Spiele gilt und deshalb bei Sammlern hoch im Kurs steht. Ein GX4000 liegt bei Ebay.de etwa im Bereich von 65 Euro.

Als der CPC seinen letzten Tagen entgegensah, kamen noch viele tolle Spiele wie *Croco Magneto* von PD und halbkommerzielle Titel wie *Fluff, Megablasters* und *Masters of Space*, das auf Original-Disks nur schwer zu finden ist. Übrigens ist der CPC noch lange nicht tot: Erst 2009 veröffentlichten die französischen Coder Julien „Targhan" Nevo und Supersly das fantastische Point-and-click-Adventure *Orion Prime*.

ZEHN DER BESTEN



GET DEXTER

01 Das französische Grafik-Adventure von 1986 gilt als einer der besten CPC-Titel aller Zeiten. Es war nicht nur detailversessen wie kaum ein anderes Spiel, sondern sah seinerzeit auch umwerfend aus.



TURRICAN

02 Ursprünglich erschien das Shoot-em-up der deutschen Firma Factor 5 für den Commodore 64. Aber auch auf dem CPC war es ein grafisch umwerfendes und riesiges Spiel.



RICK DANGEROUS 2

03 Dieser Vorreiter zu *Tomb Raider* erreichte trotz Blockgrafik (die immerhin schön bunt war) beachtliche 97 % in der britischen *Amstrad Action*.



PRINCE OF PERSIA

04 Jordan Mechners Meisterwerk zeigte, dass der CPC den 16-Bit-Geräten etwas entgegenzusetzen hatte, und war ein frühes Beispiel für die grafischen Fähigkeiten des Schneider CPC.



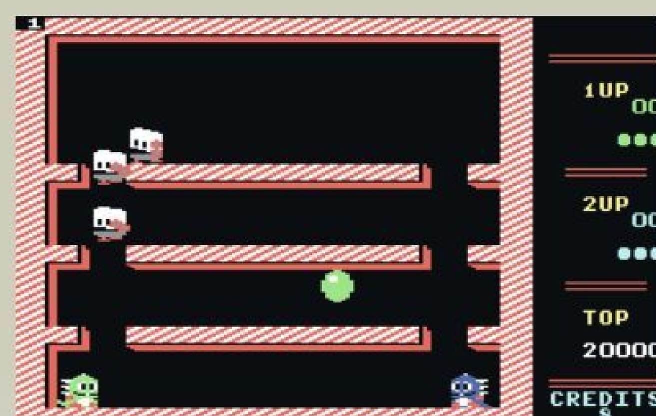
SPINDIZZY

05 Jeder, der sich an *Marble Madness* erinnern konnte, nahm es mit Leichtigkeit mit den 400 Bildschirmen von *Spindizzy* auf. Aufgrund seiner hohen Qualität blieb das Schneider-Original nicht lange exklusiv.



KNIGHT LORE

06 Keine Frage, die CPC-Version war besser als die des Spectrum. Es war das erste Ultimate-Spiel auf dem Schneider, wobei *Sabre Wulf* bald folgte. Und *Knight Lore* enttäuschte nicht! Es glänzte mit einer schicken Verpackung und unglaublich farbenfroher Isometrie-Grafik.



RANARAMA

07 Es war natürlich ein *Gauntlet*-Klon, aber eben auch ein Debüt-Titel für Schneider CPC. Und was für einer! Ein glattpoliertes Shoot-em-up mit Zaubersprüchen, die jeden CPC-Spieler verzückten. Entwickler Steve Turner schuf mit *Ranarama* ein gediegenes und gleichzeitig originelles Werk.



THE SENTINEL

08 Mit über 10.000 Levels war *The Sentinel* ein großes Spiel, das von Geoff Crammond für den BBC Micro gemacht wurde und sich bestens für Ports eignete. Die Wertungen waren unglaublich gut, sodass es unabhängig von der Plattform einer der besten Titel aller Zeiten war. *The Sentinel* muss man kennen!



PREHISTORIK 2

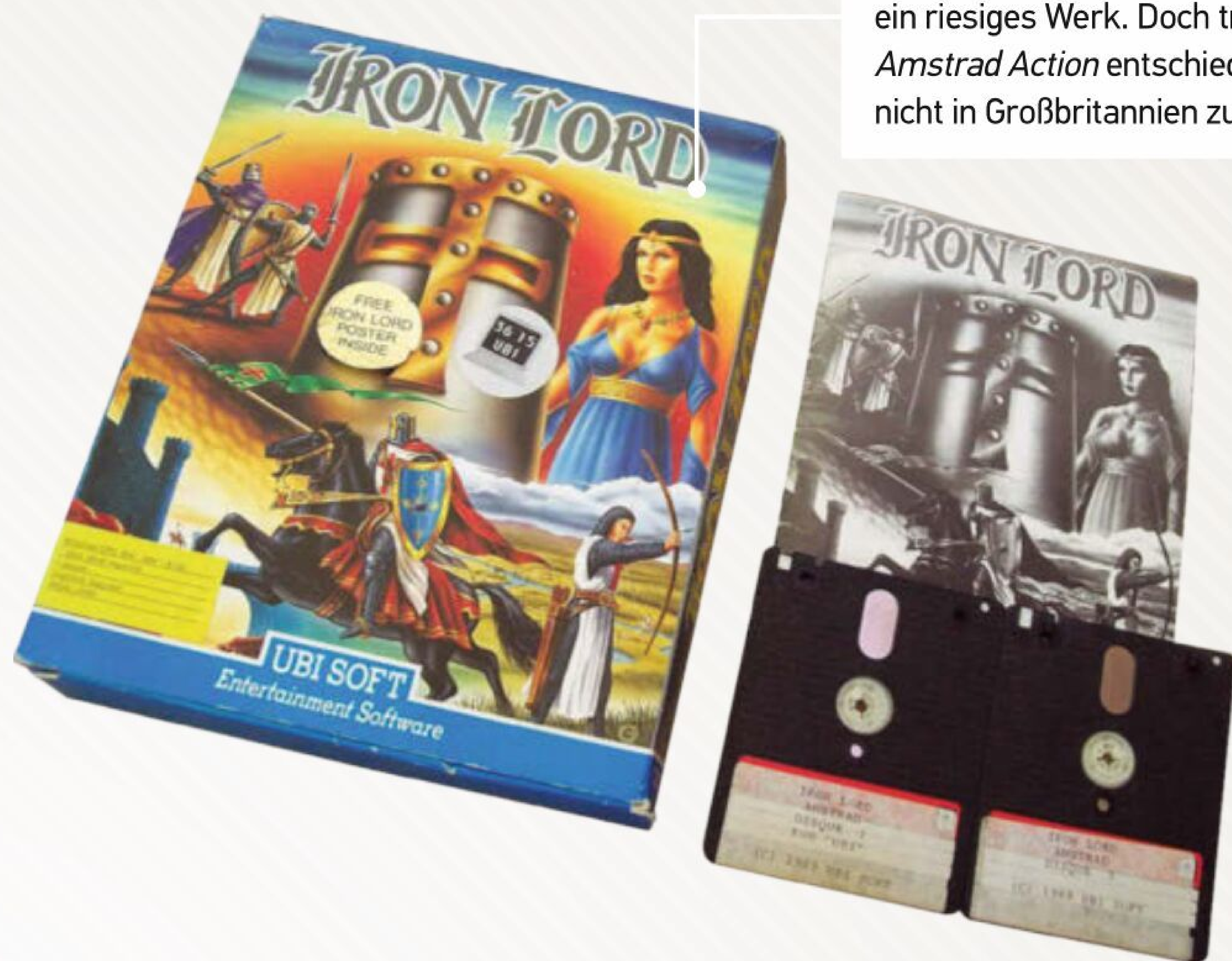
09 Ein Klassiker des *Zap't'Balls*-Machers Elmar Krieger, der auf unzählige andere Geräte portiert wurde. *Prehistorik 2* machte sich den Zusatzspeicher des 6128 zunutze, etwa für Ingame-Musik. Es war zwar auch für 64K-Geräte verfügbar, übertraf sich aber selbst mit dem 6128 Plus: Dort gab's Parallax-Scrolling.



SORCERY+

10 Wenn ihr euch um 1985 herum mit Schneider-Literatur beschäftigt habt, hat euch ziemlich sicher *Sorcery+* angelächelt. Seine hervorragende Grafik wurde oft genutzt, um es als die „Killer-Applikation" des CPC darzustellen. Die Diskettenversion erweiterte die 40 Screens des Originals sogar auf 75.

ZEHN DER BESTEN IMPORTSPIELE



IRON LORD

01 Als Spiel, das beide Seiten von zwei Disketten ausnutzte, war es ein riesiges Werk. Doch trotz 92 % in der *Amstrad Action* entschied sich Ubisoft, es nicht in Großbritannien zu veröffentlichen.

LE MAÎTRE DES ÂMES

02 Die Franzosen liebten ihre Rollenspiele! „Der Herr der Seelen“ setzte auf die üblichen Zauberer, Elfen und Zwerge, erfüllte aber eben auch alle Erwartungen an ein gutes Fantasy-RPG, bis hin zu einer fünfköpfigen Party.



ORPHÉE: LE VOYAGE AUX ENFERS

03 Das erste Grafik-Adventure aus Frankreich überzeugte mit seiner farbenfrohen Grafik und den unzähligen Locations. Es ist nicht das leichteste Spiel, aber relativ süchtig machend.



MANDRAGORE

04 Dieses Spiel war besonders eines der ersten Computer-RPGs und vor allem in Frankreich beliebt. Es wurde vom Thomson M05 auf den Schneider CPC portiert und später ins Englische übersetzt, floppte aber außerhalb der Grande Nation.



SAPIENS

05 Ein seltenes Sammlerstück, weil es nie außerhalb Frankreichs erschien. Dieses CPC-Adventure spielte in einem prähistorischen Land. Besonderheit: Ihr konntet es in seitlichem 2D und in Isometrie erleben.





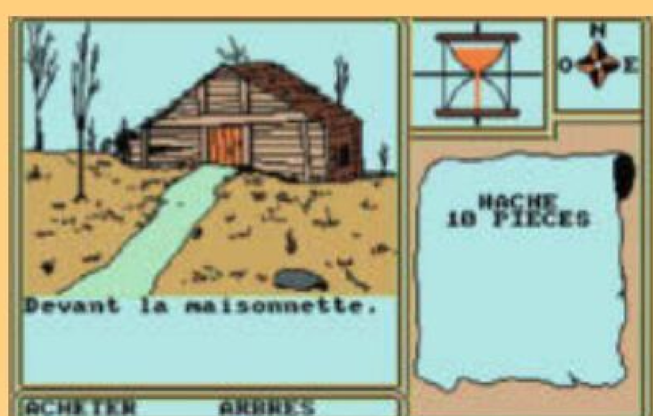
PROHIBITION

06 Achtung: Nicht importieren, weil es so gut wäre, sondern weil es sagenhaft schlecht ist: *Prohibition* erzielte im 4. *Happy Computer*-Sonderheft gerade mal 36 % – das französische Ballerspiel funktionierte hinten und vorne nicht (auch ganz wörtlich: Die 128K-Version lief nicht auf Plus-Geräten).



FUGITIF: LES AVENTURES DE JACK BLUDFIELD – PART 1

07 In diesem technisch beeindruckenden Titel nutzten die Spieler die Cursor-Tasten, um sich durch *Fugitifs* Spielwelt zu bewegen. Befehle gaben sie mit einem Icon-basierten System. Es nutzt den hochauflösenden Vierfarben-Modus des CPC, erweitert durch einige Tricks aber die Farbpalette.



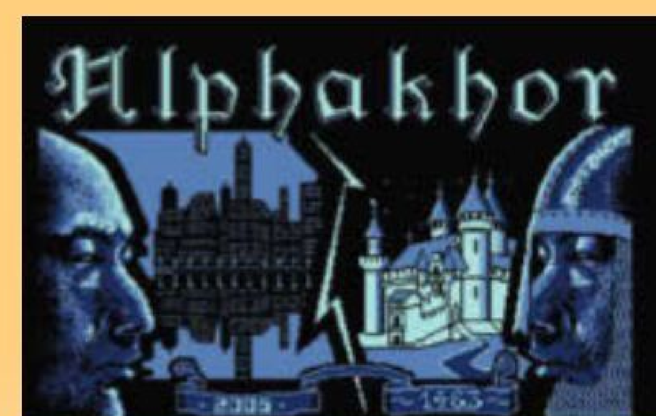
LA MALÉDICTION

08 Spielerisch ist dieser Titel eher schwach und demonstriert prototypisch den „französischen Touch“ vieler CPC-Veröffentlichungen jener Zeit: Das Adventure enthält einerseits eine Fülle guter Ideen und toller Grafiken, andererseits verzichtet es auf ausführliche Raumbeschreibungen – für ein Text-Adventure ein Unding.



LES PASSAGERS DU VENT

09 Anders als der Nachfolger *Passengers on the Wind 2* wurde dieser Titel weder ins Englische übersetzt noch außerhalb Frankreichs veröffentlicht. Es ist kein besonders langes Spiel, aber da es auf einem Cartoon basiert, sieht es großartig aus. Die Grafiken bringen den Bildschirm zum Platzen, und auch der Audio-Score ist toll.



ALPHAKHOR

10 Wenn ihr gut Französisch versteht, dürft ihr dieses perfekt präsentierte Text-Adventure von Loriciel nicht verpassen. Es ist nicht leicht aufzuspüren, aber der Mühe wert. Die fesselnde, erwachsene Geschichte handelt von einem tödlichen Virus, der 2006 die Menschheit bedroht – und einer Epidemie von 1463 ähnelt.



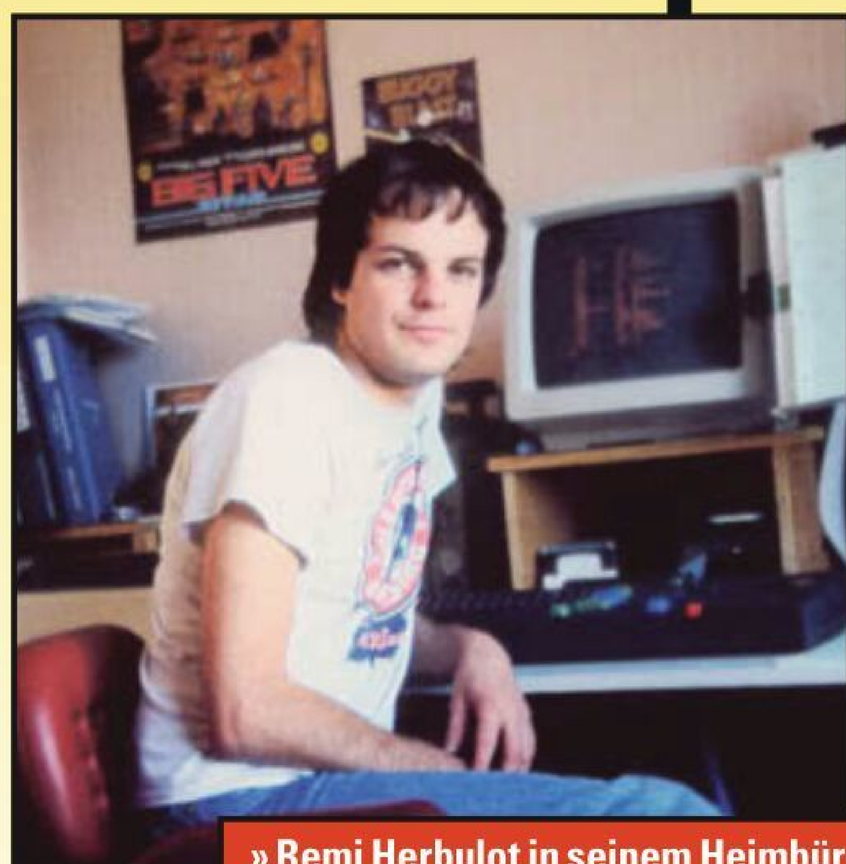
GET DEXTER!



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Ere Informatique
- » **ENTWICKLER:** Remi Herbulot und Michel Rho
- » **ERSCHIENEN:** 1986
- » **PLATTFORM:** Schneider CPC
- » **GENRE:** Action-Adventure

Dieses isometrische Grafik-Adventure aus dem französischen Hause Ere Informatique gilt als einer der Höhepunkte der CPC-Ära. Entwickler Remi Herbulot erzählt über seinen trickreichen Klassiker *Get Dexter.*



» Remi Herbulot in seinem Heimbüro während der Spielentwicklung.



» [Schneider CPC] Glasscherben umgeht ihr mittels verrückbarer Einrichtung.



» [Schneider CPC] Die Perspektive kann beim Hüpfen auch mal täuschen.

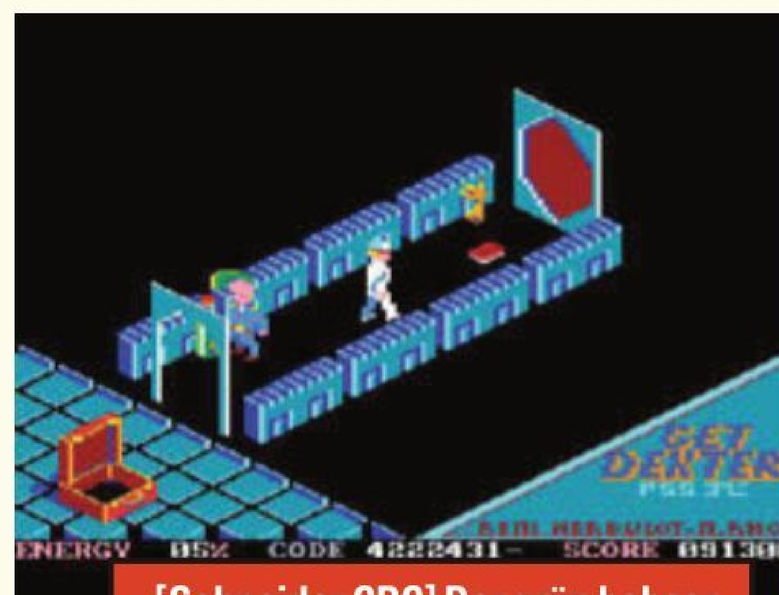


» [Schneider CPC] Ein falscher Schritt auf den roten Platten, und Dexter rutscht weg.

Der 1981 gegründete Pariser Publisher Ere Informatique zählt zu Frankreichs Vorreitern in der Spielebranche. Die Macher hatten schon immer Sinn für das Besondere – sei es beim Spielablauf oder bei der Optik. So ist es nicht verwunderlich, dass außergewöhnliche CPC-Klassiker wie *Get Dexter* aus diesem Hause stammen. Der Programmierer Remi Herbulot erzählt, wie es dazu kam. Die Geschichte beginnt 1985: „Ich hatte gerade mein erstes Spiel *Macadam Bumper* fertiggestellt und ging nach Paris, um mich mit verschiedenen Publishern zu treffen." Doch erst bei Ere Informatique fand er die gleiche Passion für Spiele, die auch er teilte. Zudem setzten sie freie Mitarbeiter ein, denn er arbeitete gerne zu Hause. „Das war genau das, was ich gesucht hatte. Ich entwickelte vormals auf dem Oric-Computer. Doch die Ere-Jungs gaben mir einen ZX Spectrum und (sobald dieser erschien) auch einen Schneider CPC." Dank seiner reichhaltigeren Farbpalette war Remi schnell überzeugt vom neueren und ausgereiften CPC.

Sein erstes Werk für den Schneider bildete die Umsetzung seines Flippers *Macadam Bumper*. Den Anstoß für ein brandneues CPC-Projekt gab jedoch ein Spectrum-Hit. Remi erklärt: „Ich war schwer beeindruckt von *Knight Lore*. Ich mochte es sehr, aber wollte etwas anderes daraus machen. Es sollte mehr in Richtung Adventure und Science Fiction gehen." Vor allem sollte sein Werk farbenfroher als die Vorlage werden. Seine Inspirationsquellen waren klar: Remi wuchs in den 60er Jahren während des Weltraum-Wettlaufs der Supermächte auf und hing sich Poster von Raketen über sein Bett. Er las viel Sci-Fi-Literatur von Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Paul Anderson und Phillip K. Dick. „Es begann mit der Idee, dass man in einen futuristischen Komplex teleportiert wird, um diesen zu erforschen", so Remi.

Von Anfang an involviert in das Isometrie-Projekt war der Ere-Grafiker Michel Rho sowie ein Roboter-Held namens Crafton. „Die erste Idee war, dass eine Art Ball um Crafton rotieren sollte. Genauso wie ‚Bit' aus dem ‚Tron'-Film", erklärt er. Doch auch nach viel Herumprobieren funktionierte die grafische Umsetzung nicht. Der Ball war einfach zu klein und erweckte nie den Eindruck, dass er schwebt. Er bat Michel Rho, eine Art Hundebegleiter zu entwerfen. Das Ergebnis war etwas ganz anderes: nämlich Xunk – ein Kopf auf einem Fuß! „Es war eigenartig und besaß urkomische Laufbewegungen." Das Wesen sollte ein sogenanntes „Podocéphale" sein. Ganz ähnlich klingt das französische Wort „Monocéphale", was so viel bedeutet wie „Ein Kopf". Jedoch ersetzten die Macher den Wortanfang mit „Pod" (vom lateinischen „pedis" abgeleitet). Die Wortschöpfung „Podocéphale" steht quasi für „Ein Kopf auf einem Fuß". Dieser obskure Begleiter sollte Held Crafton bei seinen Abenteuern helfen, jedoch mit technischen Einschränkungen. „Ich konnte nicht alles mit ihm anstellen. Beispielsweise konnte Xunk nicht ein Objekt in der Umgebung wie ein Hund apportieren", so Remi.



» [Schneider CPC] Der grün behaarte Punk kehrt wieder zurück.

Das Team Crafton und Xunk war im Gegensatz zu den Entwicklern unzertrennlich. Denn Remi programmierte in seiner alten Heimat Caen weiter, während Michel in den Pariser Ere-Büros die Grafik produzierte. „Obwohl ich 300 Kilometer von Paris entfernt arbeitete, verstand Michel genau, worauf es bei der begrenzten Technik des Schneider CPC ankam. Schon sein Ladebildschirm zu meinem vormaligen Spiel *Macadam Bumper* hat mich umgehauen. Es gab so viele Farben, obwohl der Spectrum nur zwei Farben auf einer Pixelfläche von 8x8 erlaubte." Trotz der geografischen Entfernung waren sie auch bei *Get Dexter* ein eingespieltes Team.

Remi programmierte den Prozessor und den Speicher des CPC am Limit. Denn er wollte unbedingt den 16-Farbmodus nutzen. „Ich codierte von Anfang alles in Maschinensprache. Es gab keinerlei Entwicklerwerkzeuge. Die zwei größten Schwierigkeiten waren mangelnder Speicher – es gab nur 46 Kilobyte – und die niedrige CPU-Geschwindigkeit", erinnert sich Remi. Er musste seine Programmroutinen immer wieder neu schreiben, nur um ein Quäntchen mehr aus dem Gerät herauszuholen und den Spielablauf flüssig zu halten. „Das Ziel war es, die bestmögliche Optik zu erreichen und den Spieler in eine andere Welt zu ziehen. Portierungen für andere Computer waren mir egal. Mein Motto war, Probleme erst dann zu lösen, wenn sie auftraten. Mir war nur wichtig, ein gutes Spiel auf den CPC umzusetzen", fährt er fort.

Währenddessen maßschneiderte Michel Rho seine Grafiken auf glorreiche 16 Farben. „Michel entwarf nur wenig auf Papier, er nutzte vielmehr ein simples Grafikprogramm für alle Angelegenheiten. Die Software war plump, er konnte mit der Pixeloptik aber gut arbeiten", führt Remi weiter aus. So entstanden Räume, Roboter und andere Charaktere. Die Raumwände bestehen aus sich wiederholenden Einzelteilen, um Speicherplatz zu sparen. Das Spieldesign wird vor allem durch interaktive Elemente bestimmt. So gibt es einen Roboter, auf den man springt, um ihn als Transportmittel



» [Schneider CPC] Zu Beginn platziert Dexter eine Mine für den ersten Roboter.

» [Schneider CPC] Sucht die Schlüsselkarte und umgeht Roboter und Elektrofelder.

» [Schneider CPC] Bei Wissenschaftlern erhaltet ihr Teile des nötigen Codes.

zu nutzen. Sogar der Punk aus dem Ladebildschirm von *Macadam Bumper* hatte einen Auftritt als Gegner. Genau dieser Rockabilly-Typ mit dem übertriebenen Haarschnitt war inspiriert von der damaligen Pariser Straßenszene und auch ein Gruß an den französischen Comic-Zeichner Frank Margerin.

Remi arbeitete mit analogen wie digitalen Mitteln: „Ich nutzte eine Karte auf Papier und testete damit viel herum. Damit kontrollierte ich alle Positionen von Gegnern und Objekten. Das Wichtigste dabei war, dass der Spieler niemals irgendwo hängen bleiben kann." Nicht einfach, denn es gab fünf Startpunkte und zahlreiche mögliche Verzweigungen. Dennoch tat Remi alles, damit man nie in einer Sackgasse landet.

Während der Arbeit setzte Remi den Fokus auf objektbasierten Spielablauf. Der Spieler sollte ermutigt werden, die Räume zu erforschen und Dinge zu entdecken. „Roboter agieren dabei als Antikörper, denn sie versuchen, den Spieler (den Eindringling) zu neutralisieren. Schließlich gehört er nicht hierher. Mit den richtigen Objekten jedoch konnte jeder Gegner ausgeschaltet werden, der Spieler musste diese nur finden. Die Erkundung sollte den Großteil des Spielspaßes ausmachen", sagt Remi zur Spielphilosophie.

Interaktion lautet das Motto des gesamten Spiels: Der Spieler löst Boden-Schalter aus, öffnet verschlossene Türen und schiebt das Levelinventar wie Stühle und Möbel in die richtige Lage, um ans Ziel zu gelangen. „Das System benötigte nur wenig Speicher und CPU-Zeit. Als Erstes erdachte ich Bodenplatten, die beim Auslösen Durchgänge öffnen sollten. Begleiter Xunk half dabei, welche die korrekten Schalterflächen sind. Bei diesen Rätseln nutzte ich oftmals dieselben Grafiken wegen des knappen Speichers." Zusätzlich fanden auch elektrifizierte Zonen und rutschige Untergründe Einzug.

Da die neuen Spielelemente und Mechaniken den Schwierigkeitsgrad immer weiter steigerten, baute Remi auch energiespendende Kammern zur Regeneration der eigenen Energie ein. „Es sollte schwer sein, aber nicht zu schwer! Damals mochten Spieler noch knackigere Spiele und zeichneten Karten auch selbst auf Papier, was hier einen festen Teil des Spielspaßes bildete." Die Spielbalance war entscheidend, denn in *Get Dexter* gab es keine Speichermöglichkeit. Schließlich waren die dazu nötige Floppy-Laufwerke für den CPC noch nicht sehr verbreitet. Ergo musste sich der Spieler die Lage der lebensrettenden Energiespender genau merken. Nur so konnte man sich Stück für Stück durch das Adventure arbeiten.

Nach Fertigstellung produzierte das Entwickler-Duo sogar eine kleine Comic-Geschichte rund um ihre Bitmap-Helden Crafton und Xunk. „Ich schrieb die Grundgeschichte, Michel Rho setzte diese dann grafisch um. Ich fand das witzig", so Remi.

Das Spiel erschien in Frankreich zunächst mit dem naheliegenden Titel *Crafton & Xunk* und war unter Kritikern und Spielern ein voller Erfolg. Remi war begeistert: „Man braucht etwas Zeit, um das zu verarbeiten. Schließlich arbeitet man Tag und Nacht daran und geht nie raus. Dann zeigt man es den Leuten und jeder will plötzlich mitreden. Es ist, als ob man aus einer Höhle kriecht." Remi war ebenso hocherfreut über den Erfolg außerhalb seiner Heimat. Für weitere Märkte wurden sein Werk und seine Helden jedoch umbenannt. Aus Crafton machte man „Dexter", aus Xunk wurde „Scooter". Entsprechend nannte sich das Spiel *Get Dexter*. „Der englische Vertrieb hielt *Crafton & Xunk* für keinen guten Namen, da es nicht gut klang. Das gefiel mir nicht, aber ich vertraute ihnen." Dennoch war Remi über seinen Chart-Erfolg vor allem in England überglücklich: „Denn damals waren alle Spiele englische Produktionen und ich bewunderte jeden Entwickler von dort."

Fragt man Remi, was man an seinem Klassiker noch hätte verbessern können, entgegnet er, dass er an all seinen Werken gerne noch Feinschliff betrieben hätte. Dennoch bleibt *Get Dexter* für ihn eine Herzensangelegenheit. „Um die Wahrheit zu sagen: Ich spielte keines meines selbstentwickelten Spiele nach deren Erscheinen, denn es ist ein Albtraum! Man erkennt plötzlich all die Fehler und Dinge, die man vorher ausbessern hätte können. Heutzutage ist das kein Problem mehr dank Updates." Mit letzterem hat er sicher Recht, und auch seine Entscheidung „Aus den Augen, aus dem Sinn" ist zumindest nachvollziehbar. Wir finden dennoch, dass *Get Dexter* mit seinen Logikpuzzles auch heute noch eine Runde wert sind.

An dieser Stelle vielen Dank an Remi Herbulot für seine Anekdoten.



GRUNDWISSEN

Das isometrische Abenteuer sticht dank freiem Spielablauf und neuartiger Elemente aus der Masse heraus. *Get Dexter* überzeugt mit logisch aufgebauten Puzzles und interaktiver Umgebung. Ihr erlebt eine knackige Plattform-Action gegen fiese Roboter und mit einem treuherzigen Begleiter. Der bunte CPC-Klassiker setzt auf den 16-Farbmodus des Systems.



» [Schneider CPC] Holografische Kabinen erneuern Dexters Energie.



» [Schneider CPC] Begleiter Scooter (alias Xunk) markiert interessante Objekte.



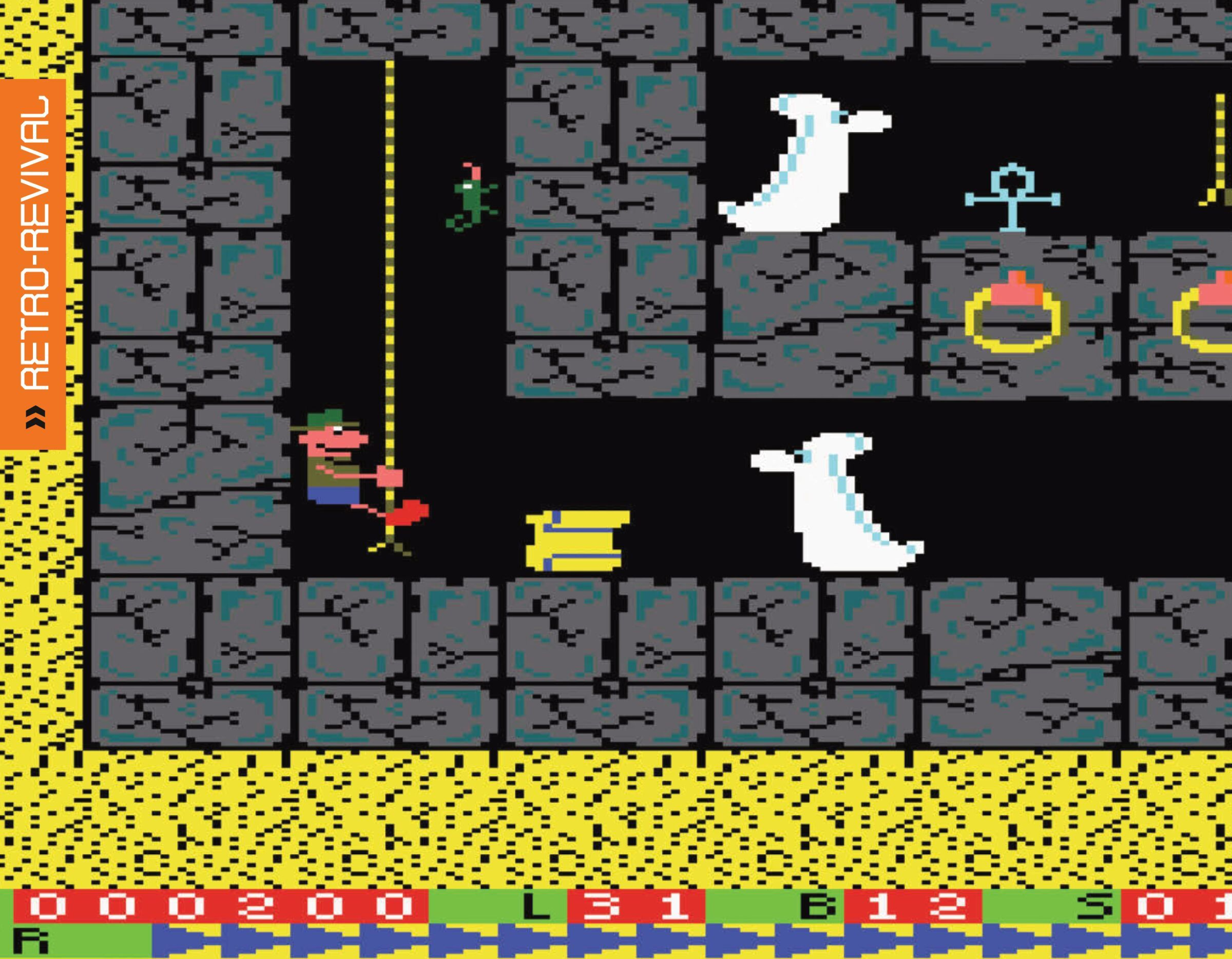
» [Schneider CPC] Dexter verschiebt Möbel, um an ein Serum zu gelangen.

» Ich war schwer beeindruckt von *Knight Lore*. Aber ich wollte etwas anderes daraus machen. Es sollte mehr in Richtung Adventure und Science-Fiction gehen. « REMI HERBULOT


» Neben Spielen entwickelt Remi Herbulot aktuell auch Webseiten.



» [Schneider CPC] Mit der letzten Code-Ziffer gelangt Dexter zum Ausgang.



Roland on the Ropes

SPANISCHER MEILENSTEIN



» PUBLISHER: AMSOFT
» ERSCHIENEN: 1984
» HARDWARE: SCHNEIDER CPC

Von Darran Jones

Eines der besten Dinge für mich als Besitzer eines CPC 464 war, dass zwölf kostenlose Spiele und Programme mitgeliefert wurden, von *Oh Mummy* und *Easi-Amsword* bis *The Galactic Plague* und *Harrier Attack.*

Eine meiner frühesten Gaming-Erinnerungen ist, wie ich eines Nachts um drei Uhr die Treppe runterging und meine Mutter dabei ertappte, wie sie völlig gebannt *Oh Mummy* spielte. Und ich war in den damaligen frühen Amstrad-Tagen besonders glücklich, wenn ich *Roland on the Ropes* zocken konnte. Als Kind liebte ich Indiana Jones, und dieses Spiel erlaubte es mir, mich quasi direkt in *Jäger des verlorenen Schatzes* hineinzuversetzen. Roland war wie Indy, wenn er durch dunkle Katakomben streifte, um wertvolle Kleinode zu ergattern.

Ich weiß nicht mehr, wie viele Stunden ich in den Versuch gesteckt habe, Indescomps Spiel zu lösen. Es hatte eigentlich ganz simple Mechaniken, aber es war irgendwie suchterzeugend, wie ich mit Roland die Seile hoch- und runterkletterte, über Feinde sprang oder mit dem eng begrenzten Munitionsvorrat Geister vertrieb. Ich spielte jeden Level immer und immer wieder.

Interessanterweise lag meinem Amstrad auch *Roland in the Caves* bei, aus der gleichen Serie. Doch damit wurde ich nie warm, ich fand es extrem frustrierend. Irgendwie schien mein Bildschirmleben komplett davon abzuhängen, welchen Typ Stein Roland traf. Also kehrte ich immer wieder zu *Roland on the Ropes* zurück.

Erst als ich für *Games* zu schreiben begann, wurde mir klar, dass *Roland on the Ropes* in seinem Heimatland Spanien schlicht *Fred* hieß. Und dass es ein paar Jahre später eine Fortsetzung namens *Sir Fred* gab, die von Amsoft aber nie umgesetzt wurde. Schade, denn auch das sieht nach einem spaßigen Spiel aus! *

Bactron

FANTASTISCHE REISE FÜR JEDERMANN



» **PUBLISHER:** LORICIELS
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** SCHNEIDER CPC

Von Darran Jones

Den Spectrum halte ich wirklich in allen Ehren, aber bin ich der Einzige, der findet, dass isometrische Spiele auf dem CPC immer etwas besser waren? Und ich rede nicht mal von missglückten Portierungen: Sogar Vorzeigetitel wie *Knight Lore* oder *Head over Heels* sahen auf dem Amstrad viel besser aus als auf Spectrum oder C64.

Dazu kamen dann noch einige Exklusiventwicklungen, die es auf den übrigen Homecomputern gar nicht gab. Eines der besten Beispiele dafür ist *Bactron*, für das sich Loriciels vermutlich von *Die phantastische Reise* inspirieren ließ. Man spielt den namensgebenden BACTRON und durchforstet damit den eigenen Körper nach gelben Enzymen. Diese gilt es zu aktivieren, um die Gesundheit zu erhalten.

Die gefragten Moleküle sind natürlich an den entlegensten Orten versteckt, und viele gefährliche Viren versuchen, uns auf dem Weg zu ihnen die letzte Energie zu stehlen. Mit der Zeit steigt die Temperatur des Patienten, was noch mehr Feinde auf den Plan ruft. Zum Glück war BACTRON nicht völlig wehrlos: Mit seinem Atem konnte er Gegner eine kurze Zeit lang einfrieren. Man konnte außerdem Blöcke herumbugsieren und damit Viren einzäunen – wobei es immer möglich war, sich durch Unachtsamkeit selbst mit einzusperren.

Damals wurde *Bactron* für seine tolle Grafik, die gelungenen Animationen und die Ohrwurm-Musik gefeiert. Es war ein überaus unterhaltsames Isometrie-Action-Adventure, das auch heute noch eine gute Figur macht. Besitzer eines CPC sollten es unbedingt in ihrer Sammlung haben! *

BATMAN

Als Jon Ritman Ocean sein gerade beendetes *Match Day* übergab, bekam er ein Spiel in die Finger, das ihn zu seinem nächsten Projekt inspirierte. **Retro Gamer** verrät euch, wie *Knight Lore* und Adam West zum isometrischen *Batman* führten.

Eigentlich wollte sich Jon Ritman eine Pause gönnen, nachdem er sein Fußball-Spiel *Match Day* bei Oceans David Ward abgeliefert hatte. Aber nur wenige Stunden später hatte Jon eine Idee für sein nächstes Spiel: *Batman.* „Ich war nach Manchester gereist, um David die finale Fassung von *Match Day* zu geben. Er sagte mir, dass Ocean das neue Spiel von Ultimate vertreiben wird und ich es mir anschauen soll", erzählt uns Jon. „Immer wenn ich in Manchester war, besuchte ich Crystal Computing, und so standen kurz nachdem ich *Knight Lore* erhalten hatte, einige der Leute von Crystal um mich rum, um sich das Spiel anzuschauen. Mich hat es total umgehauen, und damit war ich nicht allein. Ich hatte noch nie maskierte Bitmaps gesehen und hatte keine Ahnung, wie sie die verschiedenen Grafikebenen hinbekommen hatten. Ich sprach das laut aus und Simon Brattel behauptete, er wisse, wie das geht. Er wollte es mir aber nicht verraten! Das Spiel war genau das, was ich machen wollte, ein spielbarer Disney-Cartoon, wie ich es damals nannte."

Für Jon war das isometrische Action-Adventure *Knight Lore* vollkommene Pixelkunst. Da er seinen Fähigkeiten als Zeichner nicht allzu sehr traute, bat er einen Freund um Hilfe: „Ein paar meiner Freunde hatten eine Band gegründet und Bernie Drummond war der Schlagzeuger. Bernie zeichnete damals ständig Sachen. Ich kannte niemand anderes, der auch nur halb so gut war wie er. Das Tool, das Bernie zum Zeichnen nutzte, stammte von mir. Es war ein einfaches Programm, in dem man per Joystick zeichnete. Ich glaube, ich nannte es *Pablo's Paintbrush*. Bernie Drummond erzählte uns gerne von seiner Arbeit mit dem Zeichen-Tool; zuvor hatte er ja nie am Computer gezeichnet:„Anfangs fand ich das Anordnen von Pixeln ziemlich einschränkend. Statt eine Kurve schwungvoll aus der Hand zu zeichnen, bestand sie aus einer Reihe sorgfältige berechneter Einzelschritte. Aber die Vorteile wie XOR oder Copy-Paste wurden mir schnell deutlich. Jons Zeichenprogramm ermöglichte mir, den Sprite, an dem ich arbeitete, gleichzeitig in den echten Maßen und in der Vergrößerung zu sehen. So konnte ich erkennen, was sich in der finalen Grafik verändert, wenn ich einen Pixel hinzufüge oder entferne."

Bernie entwarf eine Animation eines gehenden Batman im Isometrie-Look, und Jon baute einen Raum, durch den die Figur laufen konnte. „Das war noch, bevor die Engine geschrieben war. Das Ganze brachte ich dann nach Manchester. Stellt euch ein kleines Kind vor, das Töff-Töff-Zug spielt, das rumläuft und seine Arme hin und her bewegt. Und jetzt stellt euch das mit einem Erwachsenen vor, der die Titelmelodie der Batman-Serie aus den 60ern pfeift. Letzteres war David Ward."

Jon Woods, der zweite Gründer von Ocean, erinnert sich noch an die Verhandlungen über die Rechte für das erste Videospiel mit Batman in der Hauptrolle: „Ich nahm letztlich Kontakt mit DC Comics auf. Vorher hatte ich mit Warner Brothers in London verhandelt – tatsächlich war es Universal, da sie sich um die Warner-Sachen kümmerten. Aber die wollten die Lizenz nicht vergeben, da der Batman-Film bald rauskommen sollte. Am Ende bekamen wir die Lizenz aber von beiden Parteien."



DIE BAT-HÖHLE

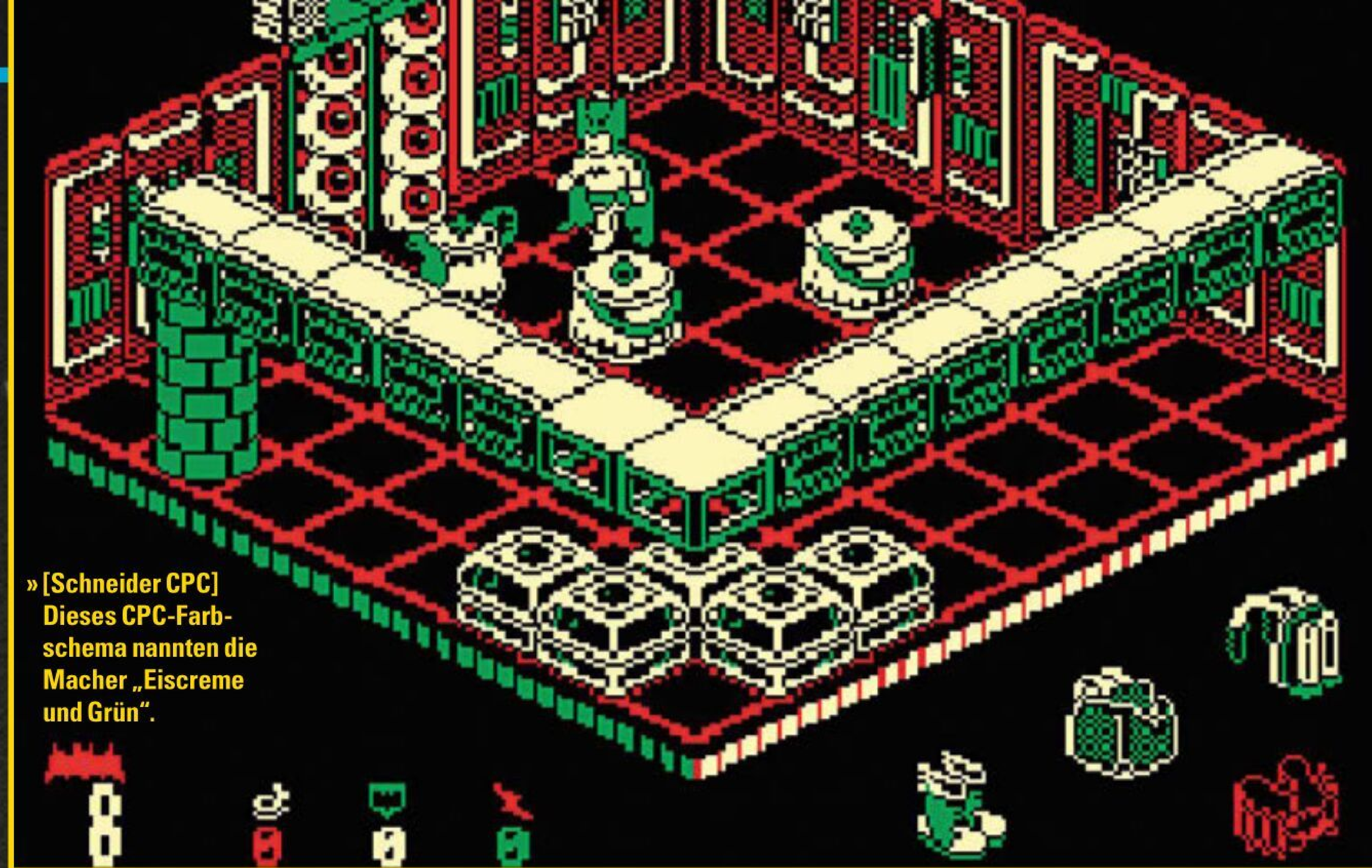
■ In den sieben Sektoren der Bat-Höhle sammelt ihr die Teile des Batcraft. Zugang zu ihnen erhaltet ihr mittels Upgrades, durch die Batman springen, gleiten oder Objekte tragen kann. Power-ups, die euch Unbesiegbarkeit oder höheres Tempo schenken, machen die Sache leichter.



» [ZX Spectrum] In der Bat-Höhle sollte ihr besser nicht vom Steg fallen.



» [Schneider CPC] Die Farbgebung wäre wohl nicht die, für die sich Batman entschieden hätte...


» [Schneider CPC] Dieses CPC-Farbschema nannten die Macher „Eiscreme und Grün".


» [ZX Spectrum] Das hier versteckte Batcraft-Teil findet ihr nur mit Hilfe von drei Teepötten.


» [ZX Spectrum] Hier stapeln wir Objekte, um in den Level über uns zu kommen.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** OCEAN SOFTWARE

» **ENTWICKLER:** JON RITMAN UND BERNIE DRUMMOND

» **ERSCHIENEN:** 1986

» **PLATTFORM:** SCHNEIDER CPC (ZX SPECTRUM, AMSTRAD PCW, MSX)

» **GENRE:** ACTION-ADVENTURE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

HEAD OVER HEELS (IM BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1987

MATCH DAY II
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1987

MONSTER MAX
SYSTEM: GAME BOY
JAHR: 1994

Als das geregelt war, begann Jon Ritman mit der eigentlichen Programmierung und der Arbeit am Spieldesign: „An einem üblichen Arbeitstag stand ich gegen 12 Uhr auf und arbeitete den ganzen Nachmittag, bis meine Freundin von der Arbeit kam. Ich verbrachte den Abend mit ihr, bis sie gegen 23 Uhr ins Bett ging. Dann arbeitete ich weiter, so lange es ging, so bis 4 oder 5 Uhr morgens." Die Engine für *Batman* war eine schwierige Sache, Jon entwickelte sie komplett neu und brauchte drei Monate, bis er damit überhaupt etwas auf den Bildschirm bekam.

Er stöhnt heute noch: „Es gab so viel zu tun, das Masking war nur ein geringer Teil davon, eine simple Routine. Viel kniffliger war das System, mit dem man die räumliche Tiefe der Items festlegt. Auch den Bild-Abgleich beim Scrolling hinzubekommen war hart. Ich erinnere mich, dass es acht Pixel pro Byte gab und es für jedes Bild vier Ausrichtungen. Ich wollte aber nicht vier Kopien jeder Grafik im Speicher haben. Selbst als die Grafik funktionierte, gab es das Problem, dass beim Mapping der Räume so wenig Speicher wie möglich verwendet werden musste. Ich nutzte Bit-Streaming, um kein Bit zu verschwenden", erinnert sich Jon Ritman.

Neben der Grafik nahm auch die Spielmechanik langsam Züge an. Dabei war es wichtig, die grundlegenden Fähigkeiten Batmans und die Power-ups einzubauen. Jon ging dabei eher unkonventionell vor: „Ich dachte mir einfach nebenher Sachen aus, ohne Vorplanung. Hatte ich Ideen für Rätsel, baute ich sie direkt ins Spiel ein, Mir wurde klar, dass ich Geschicklichkeits- von Denksportaufgaben trennen musste, nachdem ich Leute dabei beobachtet hatte, die eine Aufgabe erst mit Nachdenken lösen wollten, nicht weiter kamen und dann glaubten, ihnen fehle bloß das notwendige Geschick. Ich hatte festgelegt, was Batman kann, und war der Ansicht, es würde den Spielern das Gefühl geben, mehr erreicht zu haben, wenn sie sich jede Fähigkeit verdienen müssen. Die Power-ups waren nicht essenziell, aber sie ermöglichten Abkürzungen."

Damit Bernie seiner Kreativität beim Erschaffen der Grafiken freien Lauf lassen konnte, gab ihm Jon ein eigenes System an die Hand. Die Charaktere waren in drei gleichgroße Segmente für Kopf, Körper und Beine unterteilt. „Ich denke, auf diese Ein-Drittel-Methode kamen wir tatsächlich durch den Budweiser-Charakter, der sehr viel Ausdruck im Gesicht zeigte. Hätten wir es mit normalen Proportionen gemacht, wäre das Gesicht nur ein paar Pixel groß gewesen. Uns war früh klar, dass wir eine größere Bandbreite an Objekten haben können, wenn wir uns keine Gedanken über die Größe machen. Die Technik, ein Bild über ein anderes zu legen, war eine schnellere Version von Bernies Kritzelmethode.

Er fährt fort: „Ich gab ihm Regeln für die Größe von Objekten vor und dass seine Zeichnungen ihnen so genau wie möglich entsprechen sollen. Ansonsten hatte er aber alle Freiheiten. Bernie war ein Perfektionist. Er konnte sich eine ganze Nacht damit beschäftigen, einzelne Pixel zu verschieben, bis er zufrieden war."

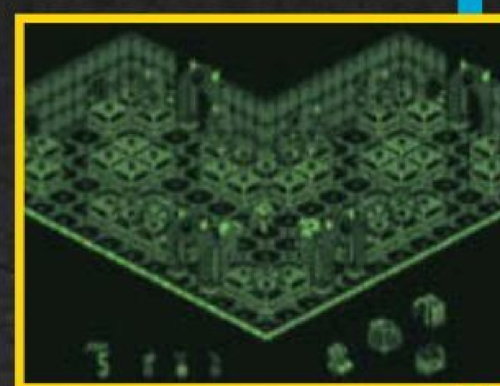
Bernie selbst gibt an, dass er sich für *Batman* vom Kunststil der 60er beeinflussen ließ und von einer Comic-Legende: „Ich war ein großer Fan von Neal Adams, aber auch von den Batman-Annual-Ausgaben der 60er. Da gab es tolle Bilder, etwa Batman, wie er über die Tasten einer riesigen Schreibmaschine läuft. Ich war nie ein konventioneller Künstler. Ich war ein Jazz-Punk-Musiker mit einem Hang zum Kritzeln. Jon wusste, dass ich keine formelle Ausbildung in diesem Bereich hatte, aber ein gutes Gespür für Comedy und Horror. Wir beide wussten, was wir aneinander hatten."

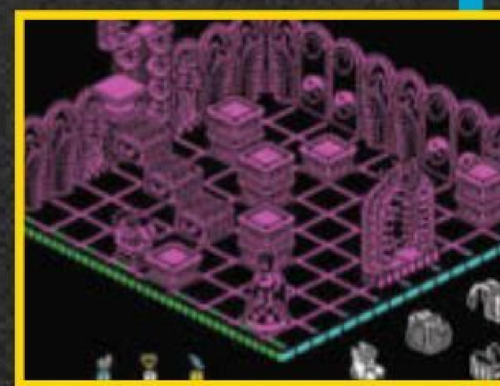
Als *Batman* fertig war, brauchte es noch die Zustimmung von DC Comics, die aber leicht zu kriegen war. „DC Comics wollte, dass ich den Begriff Bat-Pill änderte, der in einem Werbetext stand, also wurde daraus Bat-Power. Es wurde nicht über das Batmobil gesprochen, ich weiß nichts von irgendeiner Einschränkung. Wir wählten das Batcraft, da wir auf diese Weise designen konnten, was wir wollten", erinnert sich Jon.

Auf den Schwierigkeitsgrad von *Batman* angesprochen, zeigt sich Jon zufrieden: „Am Anfang war es zu schwer, aber davon abgesehen bin ich ziemlich stolz darauf." Und er verrät uns zum Schluss eine kleine Anekdote: „Als ich fertig war, hatte ich noch 14 Bytes auf dem Spectrum übrig. Ich nutzte sie, um die Grafik von Batman, während er steht, zu verändern. Wenn man ihn eine Weile nicht bewegt, sieht es nun so aus, als würde er mit dem Fuß auf dem Boden herumtapsen. Ich glaube, dieses Detail wurde in jedem einzelnen Test erwähnt."

Unser Dank gilt Jon Ritman, Bernie Drummond und Jon Woods.


» [Schneider CPC] *Batman* hat weder grafisch noch spielerisch sonderlich viel mit der Comic-Vorlage gemein.

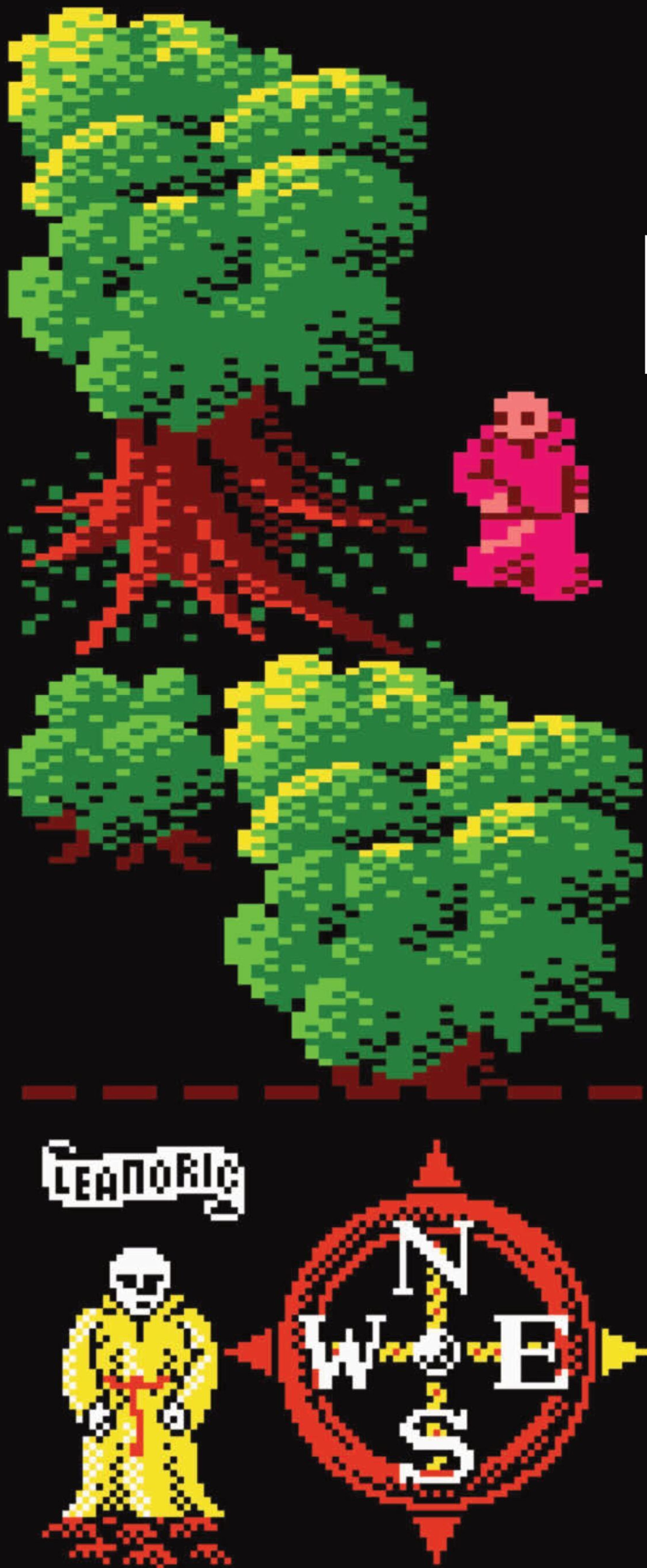

» [Amstrad PCW] Jon Ritman spendierte *Batman* auch auf Schneiders Monochrome-System eine gelungene Umsetzung.


» [ZX Spectrum] Hier müssen wir eine Drohne auf eine bewegliche Plattform bewegen, während sich die Stufen unter uns auflösen.


» [MSX] Abseits der müden Farben ist *Batman* auf MSX identisch zum Spectrum-Original.




LEARIC
INVISIBLE
CHONDRILLA
HEMLOCK



Feud

DUELLIERENDE BRÜDER

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: BINARY DESIGN
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: SCHNEIDER CPC

Von Darran Jones

Für mich ist einer der größten Vorzüge meiner Arbeit für Retro Gamer, dass ich mit den Leuten sprechen kann, von denen die Spiele meiner Kindheit stammen. Ich erinnere mich noch immer gerne an einen Schwatz mit Ste Pickford auf irgendeinem Retro-Event Mitte der 90er. Wir tranken ein Bier zusammen und fachsimpelten über *Feud*. Ich erzählte ihm, wie sehr ich sein Spiel geliebt habe. Wahrscheinlich hat Ste das Gespräch längst vergessen, aber ich werde nie vergessen, wie bescheiden er über seine Arbeit daran redete. Die Gebrüder Pickford waren schon immer sehr bodenständig und ehrlich, wenn wir sie interviewten, und irgendwie schaffte es besagtes Biergespräch, dass ich *Feud* noch mehr zu schätzen lernte als sowieso schon.

Es ist aber auch ein Hammerspiel! Es ist im Prinzip ein frühes Beispiel für Deathmatch gegen die KI, und es funktioniert super. Man spielt den erfahrenen Zauberer Learic aus Little Dullford, der sich überhaupt nicht mit seinem ebenso fähigen Bruder Leanoric versteht. Also beschließen die beiden, dass Little Dullford nicht groß genug für sie beide ist. Mit anderen Worten: In *Feud* („Fehde“) geht es darum, euren Geschwistermagier magisch in die Luft zu jagen!

Das ist aber gar nicht so einfach, denn erst mal benötigt ihr Zaubersprüche. Um diese zusammenzumischen, müsst ihr das Umland nach Kräutern und anderen Zutaten absuchen. Mit den richtigen Zaubern behindert, schwächt und tötet ihr schließlich euren nervigen Bruder. Zu blöd, dass der genau dasselbe vorhat und ebenfalls herumrennt, um nach den richtigen Zutaten-Kombis zu suchen.

Im Ergebnis ist *Feud* ein hektisches Katz-und-Maus-Spiel: Ihr rast durch Little Dullford in der Hoffnung, die passenden Kräuter für Feuerbälle und Blitze zu finden, bevor eurem Bruder dasselbe gelingt. Diese angenehme Hektik finde ich auch heute noch ansprechend, zumal man beim Auftauchen von Leanoric nie weiß, ob er gleich einen tödlichen Spruch auf einen loslassen wird.

Wie schön wäre es, würden die Pickford-Brüder einen späten Nachfolger zu diesem Kleinod programmieren, oder auch nur ein zeitgemäßes Remake. Man wird doch noch hoffen dürfen …





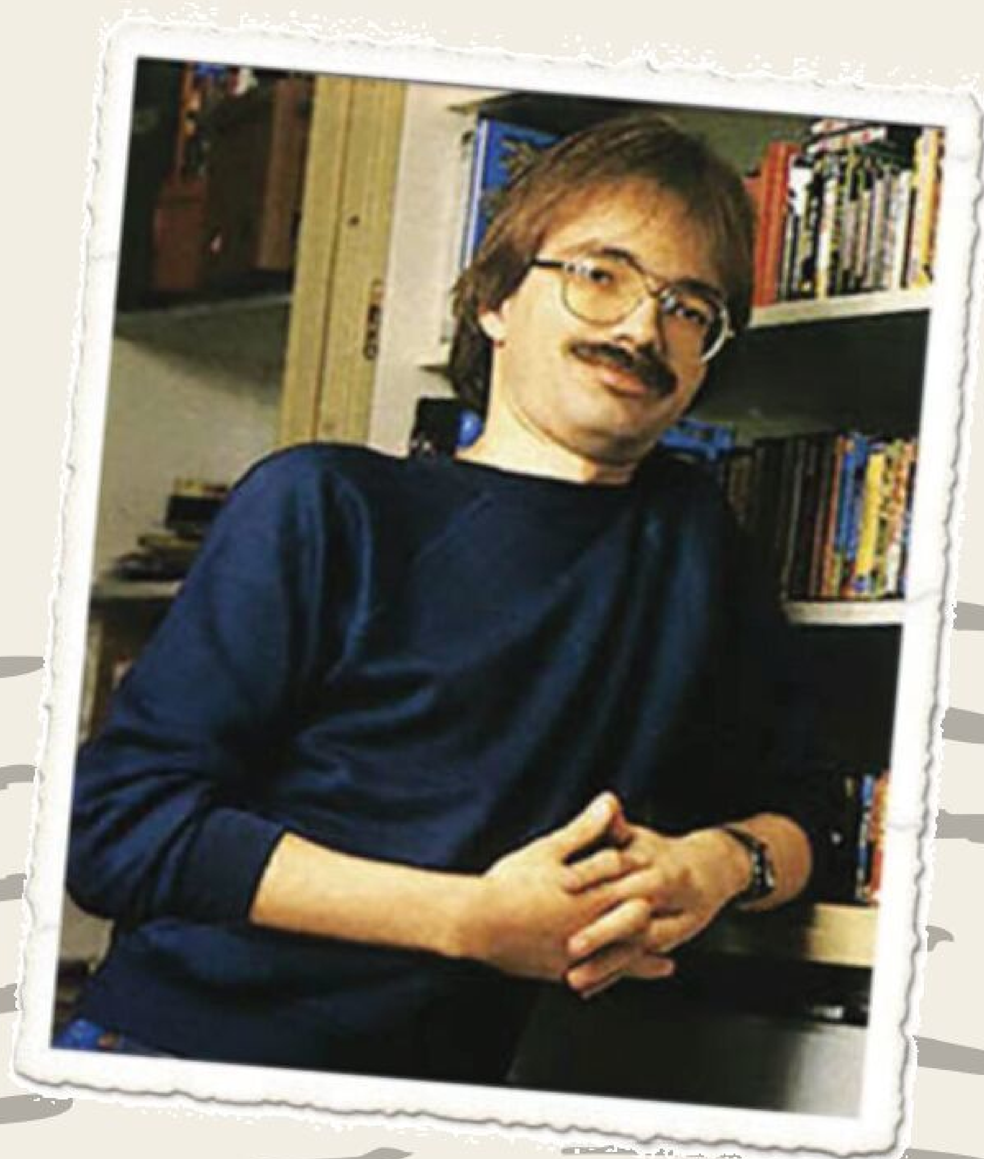


Heinis Heimcomputer

Extra für dieses Sonderheft haben unsere altgedienten Spielejournalisten in ihren Erinnerungen gekramt und berichten euch von ihren liebsten Home-Computern. Bei Heinrich Lenhardt fing es ganz klassisch an: mit dem C64.



Von Heinrich Lenhardt







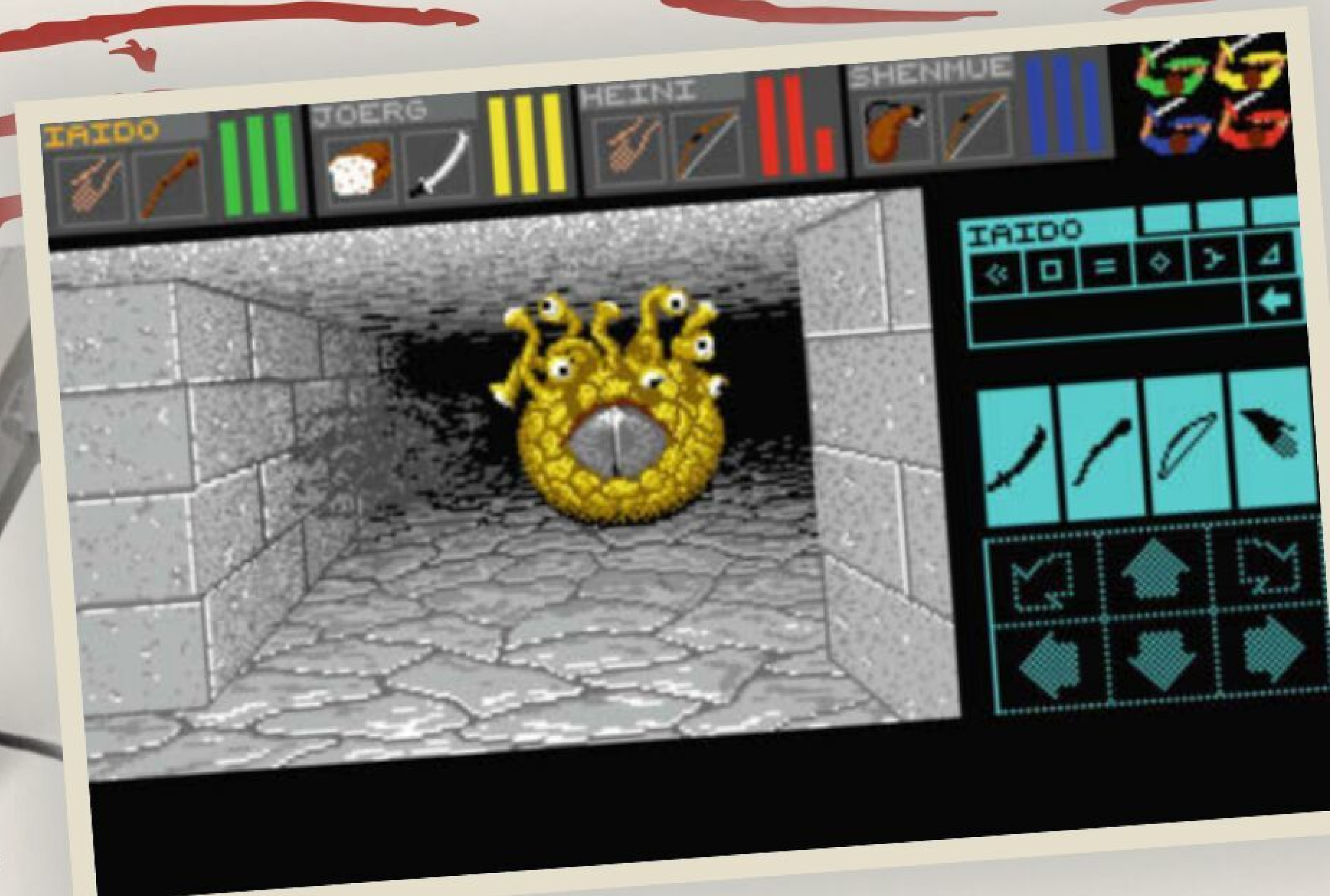
DER ERSTE: COMMODORE 64

DER GRUND: INTERNATIONAL SOCCER

Wer seine ersten Brötchen in der Redaktion *Happy Computer* verdiente, spazierte jeden Werktag ins Heimcomputer-Paradies. Vom Dragon 32 bis zum IBM PC jr. stand in der Redaktion so ziemlich alles rum, was die Periode an Hardware hergab. Sogar den Karton eines Apple Lisa hatte ich mal ehrfürchtig berührt. Ich brauchte privat aber ein erschwinglicheres und vor allem „nützlicheres" Gerät, sprich: den Home-Computer, der die größten Spielfreuden versprach.







Aus VCS-Zeiten regte sich eine gewisse Atari-Loyalität in mir, Kollege Breuer wollte mich zum 800 XL bekehren. Aber am Ende des Ganges residierte die dunkle Seite (zumindest aus Atari-Sicht) in Form der *64'er*-Redaktion. Der Verweis der Commodore-affinen Kollegen auf die sprunghaft wachsende Spieleauswahl hätte eigentlich schon gereicht, aber dann holte jemand noch die Trumpfkarte aus einer Schublade: ein Modul mit der Aufschrift **International Soccer**. Eine „realistische" Fußballsimulation, die man auch gegen den Computer spielen konnte – das war die Killer-Applikation, von der ich seit Jahren geträumt hatte! Der VCS-**Pelé** wurde schnell eintönig, das **Intellivision Soccer** ging nur zu zweit – doch **International Soccer** auf dem C64 war der Traum, sowohl in grafischer als auch in spielerischer Hinsicht.

Ich glaube, zu der Zeit kam auch gerade **Summer Games** heraus, dessen Luxuspräsentation die Hardwarefähigkeiten des Brotkastens überzeugend demonstrierte. Doch für meine Wahl war Commodores Fußballdominanz entscheidend gewesen. Ein großer Programmierer ist aus mir nie geworden, einen produktiven Aspekt des C64 wusste ich jedoch zu schätzen: Um gelegentlich mal einen Artikel zu Hause zu tippen, war seine Tastatur ordentlich – vor allem im direkten Vergleich zu den Radiergummis, die Sinclair bei seinem Heimcomputer Spectrum verarbeitet hatte.

DER ZWEITE: AMIGA 1000

DER GRUND: MARBLE MADNESS

Nein, an Tag 1 hatte ich mir den Amiga nicht geholt. Der war (trotz Commodore-Firmenrabatt für Redakteure) zunächst unerschwinglich. Aber nach den ersten Preissenkungen gab's kein Halten, zu sehr hatte ich mich auf den Sprung ins 16-Bit-Zeitalter gefreut. Es konnte ja alles nur besser, bunter, schöner werden, oder? Na ja, die ersten Amiga-Softwarejahre waren etwas mager.

Doch im Frühjahr 1986 klappte mir angesichts von **Marble Madness** erst die Kinnlade runter und dann die Brieftasche auf. Electronic Arts hatte den Automatenhit der Saison erstaunlich gut umgesetzt. Die feinfühlige Steuerung einer Murmel, die Schusserbahnen voller Schikanen herabkullert, erfolgte mit der Maus. Richtig, dieses mondäne Eingabegerät gehörte zur Grundausstattung des Amiga. Und **Marble Madness** ist nicht das komplexeste Spiel der Welt, machte mir damals aber einen Heidenspaß. Detaillierte isometrische Levels mit witzigen Animationen, Zwei-Spieler-Modus und satter Stereo-Sound – da wird man seinem C64 schon mal untreu.

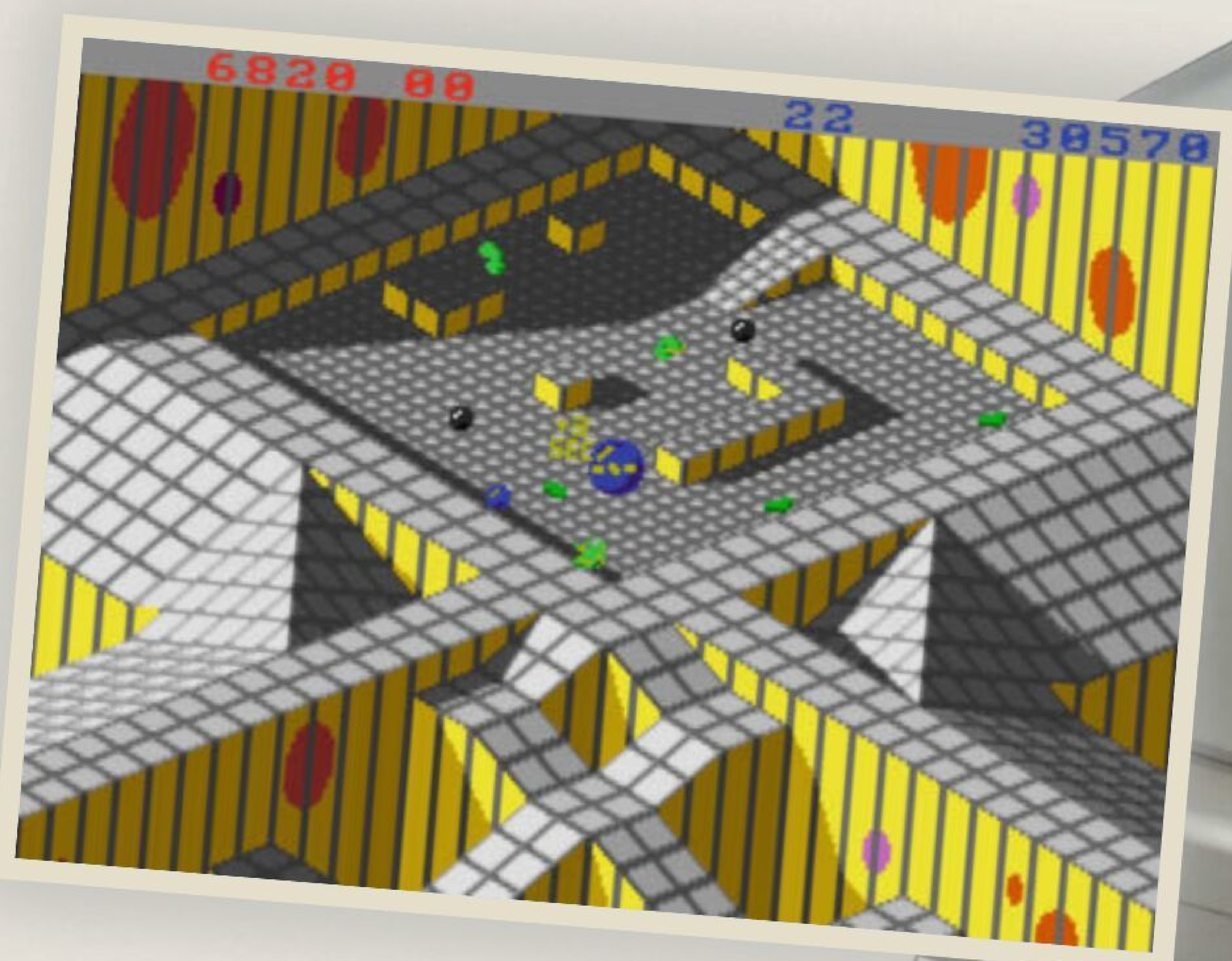
Der Amiga 1000 war nicht nur ein sehr teures, sondern auch sehr edles Gerät. Die separate Tastatur konnte man elegant unter den Computer schieben, auf dem der Monitor stand. Da kam es dann auch nicht mehr auf die Kosten für die Speichererweiterung an, die ich gleich mitbestellt hatte. Der 1000er wurde nämlich nur mit 256 KByte RAM ausgeliefert, ein wuchtiges Steckmodul verdoppelte den Speicher. Eine weise Entscheidung, denn es dauerte nicht lange, bis Spiele mindestens 512 KByte RAM verlangten.

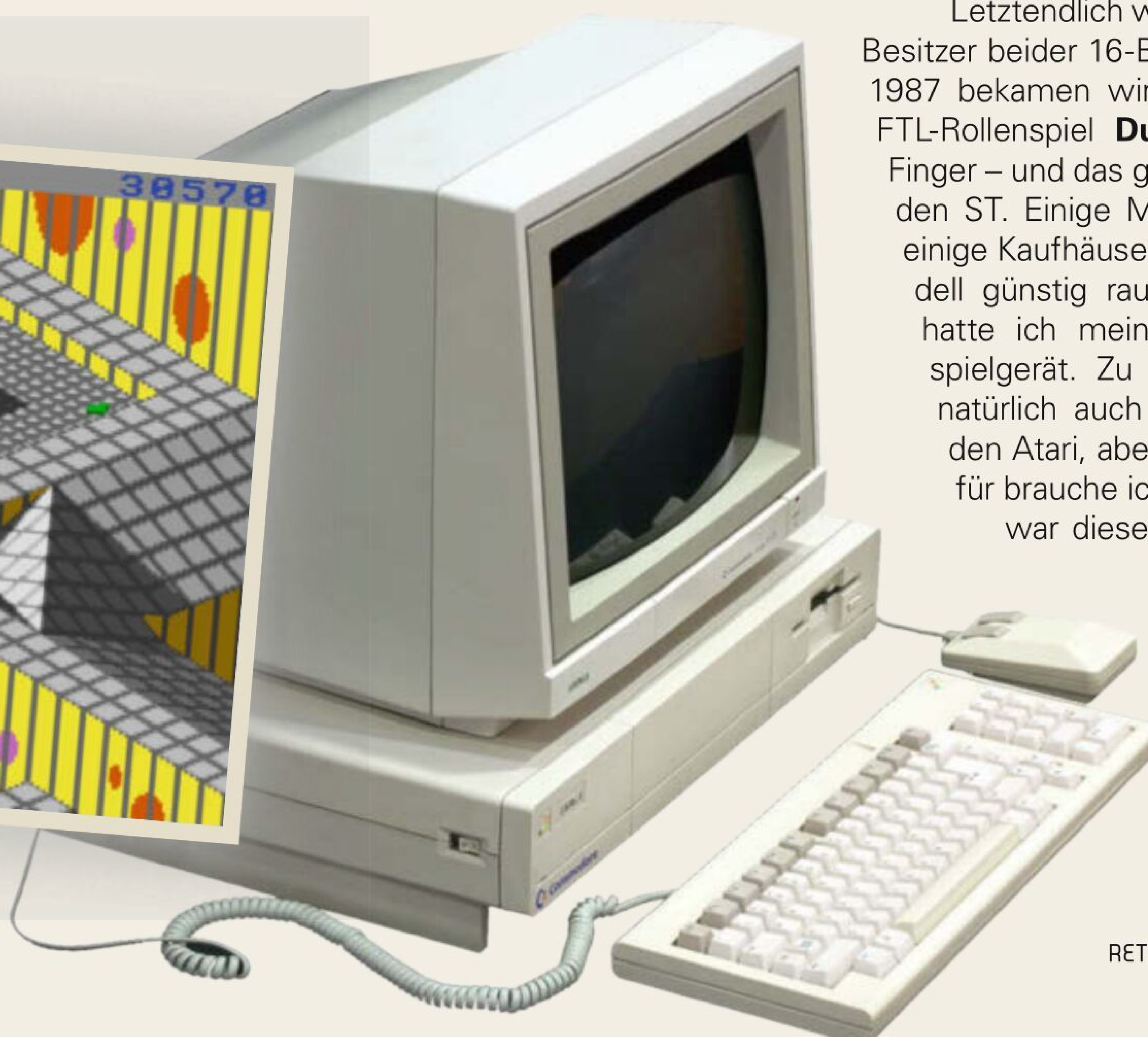
DER DRITTE: ATARI ST

DER GRUND: DUNGEON MASTER

Eigentlich hatte ich alles so schön geplant gehabt: Ataris 16-Bit-Computer ST wollte ich aussitzen, weil der Amiga bereits am Horizont lockte und größere Spielegenüsse versprach. Der sogenannte „Jackintosh" hatte zwar 68000er-Power und Maus, aber die komische Monitorpolitik ließ vermuten, dass das eher ein Computer für produktive Dinge wird. Auf dem scharfen Schwarz-Weiß-Bildschirm liefen nur die wenigsten Spiele, für viele war der separate Farbmonitor erforderlich. Monochrome Produktivität erlebte ich am Arbeits-PC zur Genüge, dann also gleich den zukunftsträchtigeren Amiga.

Letztendlich wurde ich aber doch noch Besitzer beider 16-Bit-Geräte. Im Dezember 1987 bekamen wir das zukunftsweisende FTL-Rollenspiel **Dungeon Master** in die Finger – und das gab es erst einmal nur für den ST. Einige Monate später begannen einige Kaufhäuser damit, das ST-260-Modell günstig rauszuhauen – und schon hatte ich mein **Dungeon-Master**-Abspielgerät. Zu dem Zeitpunkt gab es natürlich auch andere gute Spiele für den Atari, aber meine eindeutige „Dafür brauche ich diese Kiste"-Killer-App war dieses einfallsreiche Echtzeit-Rollenspiel mit der tollen Atmosphäre. *





ATARI ST

Der Heimcomputer wendete im Alleingang das Blatt für einen Veteranen der Branche. Wir sprachen mit dem Kopf hinter dem großen Amiga-Konkurrenten.



STARTPREIS: 1.298 DM

GEBRAUCHTPREIS: circa 198 Euro

MAGAZINE: ST-Computer, ST-Magazin, Atari Inside

DAS MACHT DEN ATARI ST BESONDERS ...
Ohne den ST wäre Atari heute nur als die Firma bekannt, die beinahe in den Achtzigern die ganze Spiele-Branche beerdigt hätte. Auch wenn der ST den Krieg gegen den Commodore Amiga verloren hat, ist die legendäre Maschine der erste wahre 16-Bit-Heimcomputer, auf dem wegweisende Spiele wie *Dungeon Master* und *Starglider* erschienen sind. Durch die MIDI-Schnittstelle ist er zudem bis heute bei Hobby-Musikern beliebt.

Nach dem Spiele-Crash der 80er gab Atari ein trauriges Bild ab. Die Firma hatte es nicht vermocht, auf dem Siegeszug des 2600-Systems aufzubauen. Noch dazu hatte die schlechte Qualität der meisten neuen Software für die Plattform den Crash erst ausgelöst, der beinahe die ganze Industrie zerstört hätte. Ataris Mutterkonzern Time Warner verzeichnete katastrophale 500 Millionen US-Dollar Verlust und wollte die Spiele-Abteilung abstoßen. Doch dann folgte eine der größten Steh-auf-Geschichten der Videospiele.

Plätze tauschen

Ein Computer sollte die angezählte Marke Atari wiederbeleben. Ironie des Schicksals: Der Kopf dahinter hatte vorher eine große Rolle beim Absturz der Firma gespielt. Shiraz Shivji arbeitete Anfang der 80er beim Erzfeind Commodore und war einer der Väter des C64 – dem Heimcomputer, der den Home-Computern Atari 400 und 800 sowie dem VCS 2600 wesentliche Marktanteile weggenommen hatte. „Elektronik interessierte mich seit meiner frühen Kindheit in Tansania und während der Schulzeit in Britannien", beginnt Shivji seine Geschichte. „Nach dem Abschluss an der Universität von Southampton wechselte ich nach Stanford und wollte meinen Doktor in Elektrotechnik machen. Ich bestand die Zulassungsprüfung, doch vor dem Abschluss ging mir das Geld aus. Ich fing an, im Silicon Valley zu arbeiten." 1984 war Shivji zum Director of Engineering bei Commodore aufgestiegen. Dann änderte sich alles für ihn.





Im Vorstand von Commodore hatte sich ein Sturm zusammengebraut. Es kam zum Konflikt zwischen President und CEO Jack Tramiel und dem Vorstandsvorsitzenden Irving Gold. „Irving besaß die meisten Anteile, Jack war auf Platz zwei. Im Januar 1984 eskalierte ihr Streit über die Rolle von Jacks Sohn in der Firma", erinnert sich Shivji. Der polnischstämmige Tramiel verbrachte Jahre seine Jugend im jüdischen Ghetto in Łódź, wurde 1944 in die Konzentrationslager Auschwitz und Hannover-Ahlem verschleppt. In den 50ern gründete er Commodore, und Tramiel wollte, dass die Firma in der Familie bleibt. Doch Irving stellte sich quer und ließ dem Gründer keine Wahl: Tramiel erklärte in einer Vorstandssitzung seinen Rücktritt. „Diese Entscheidung war eine Riesenenttäuschung und ein Schock", erinnert sich Shivji.

Die beiden Männer taten sich bald wieder zusammen. „Jack redete mit mir darüber, ob ich zu ihm wechseln würde, wenn er eine Heimcomputer-Firma gründete", erzählt Shivji, der Tramiel sein Interesse bekundete. Er fährt fort: „Es gab eine Reihe Entscheidungsträger, denen es wie mir ging. Beim Design, bei den Ingenieuren bis hin zum Marketing. Ich garantierte Jack, dass er ein Kernteam für seine Firma zusammenbekommen würde." Es war die Zeit, als Warner Atari verkaufen wollte. „Jack bot 30 Millionen US-Dollar für Atari – 25 Millionen aus eigener Tasche und 5 Millionen von Teilhabern wie mir. Und so wurde ich Vice President der Entwicklungsabteilung bei Atari."

Die große Herausforderung

Nach seinem dramatischen Seitenwechsel brauchte Tramiel ein Produkt, das Atari unter seiner Leitung wieder auf die Füße bringen würde. Shivji und sein Team hatten schon Ideen für einen neuen Heimcomputer im Gepäck. „Die Arbeit am ST begann erst nach dem Kauf von Atari, aber unser Fokus lag schon vorher auf einem 32-Bit-Prozessor, auf besserer Grafik und der Unterstützung von Musik."

Shivji nahm die Arbeit am neuen Projekt auf. Codename: RBP („Rock Bottom Price", zu Deutsch etwa „spottbillig"). Der Name beschrieb das Ziel von Tramiel, das schon bei VC 20 und C64 funktioniert hatte: Es sollte ein günstiger und doch leistungsstarker Heimcomputer werden. Im Juli 1984 bezog die Belegschaft das Atari-Hauptquartier in der Borregas

ATARI ST

» **HERSTELLER:** Commodore
» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1986
» **WELTWEITE VERKÄUFE:** circa 3 Millionen

152 Heinrich Lenhardts Heimcomputer
Wieso er den ST erst nach dem Amiga kaufte

154 Der Atari ST
Älter und günstiger als die Konkurrenten

158 Zehn der Besten
Oids, Xenon 2 Megablast, Midwinter, Time Bandit, No Second Prize, Lethal Xcess, Captain Blood, Blood Money, Starglider, Dungeon Master

160 Sundog
FTLs Premiere war ein episches SF-RPG

162 Starglider 2
Wir fühlten uns wie in *Star Wars*

164 Dungeon Master
Echtzeit-Kämpfe in schönen Kerkern

165 Ranarama
Von *Gauntlet* inspiriert, mit vielen Eigenheiten

166 Oids
Dieser *Thrust*-Klon gehört in jede ST-Sammlung

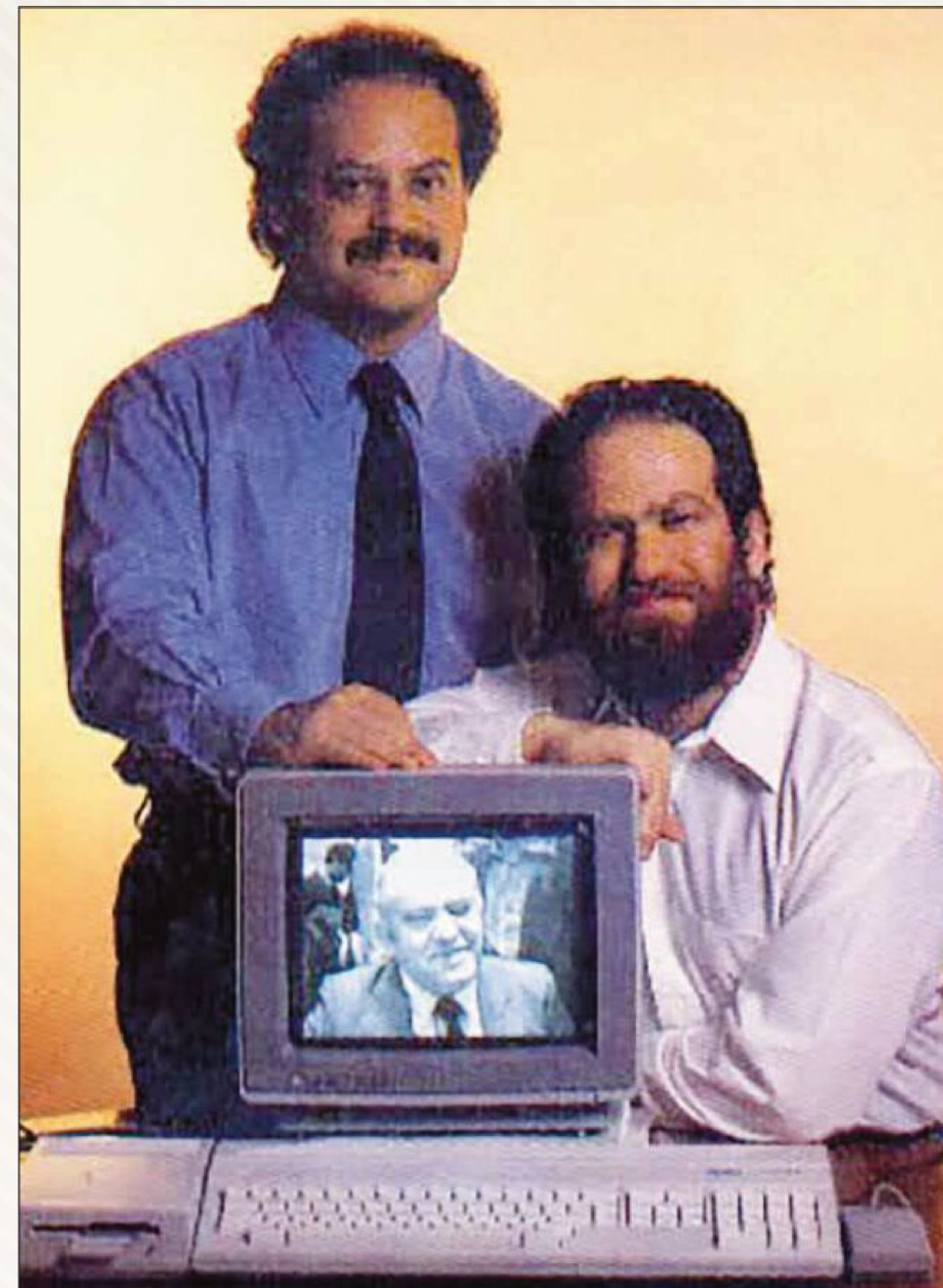
168 MIDI Maze
Hier ging es nicht um Musik, verrät Anatol Locker

EXPERTENWISSEN

Der Atari ST war in Deutschland besonders erfolgreich als Gerät für Desktop-Publishing und für Computer-Aided Design (CAD).
Der ST war der erste Heimcomputer mit eingebauter MIDI-Schnittstelle.
Der 1040 ST aus dem Jahr 1986 war der erste Heimcomputer mit 1 MB RAM.
Als der Preis des 1040 in den USA unter 999 US-Dollar fiel, war es der erste Computer, der die 1.000 US-Dollar-pro-Megabyte-Grenze unterbot.
Ein früher US-Slogan des ST war „Leistung ohne den Preis".
Jack Tramiel ehrte seine jüdischen Wurzeln, indem er den hebräischen Zeichensatz in das ROM einfügte.


» Das Maus-Design fiel ins Auge, war aber auf Dauer unbequem


» Borregas Ave. in Sunnyvale – Sitz von Atari in den ST-Jahren.





Avenue in Sunnyvale, Kalifornien. Der Umzug wurde auch für Shivji teuer. „Ich habe Flugtickets und Hotels für das Hardware-Team mit meiner privaten Kreditkare bezahlt. Das Geld sah ich erst deutlich später wieder. Ich glaube, die Entwicklung begann so richtig im August. Dann aber kamen wir oft nicht vor 23 Uhr nach Hause, und manchmal erst deutlich nach Mitternacht."

Der Grund für den ganzen Stress: Das Team musste schnell fertig werden, denn die Ressourcen des neuen Atari waren begrenzt. „Hätten wir das nicht durchgezogen, hätten wir dichtmachen müssen", erklärt er nüchtern. „Ich habe deutlich die Last der Verantwortung gespürt. Unser Produkt musste sowohl bei der Leistung als auch beim Preis überlegen sein." Doch der enorme Druck holte anscheinend das Beste aus den Entwicklern heraus: „Mein zentrales Hardware-Team bestand aus vier fähigen Ingenieuren, mit denen ich schon bei Commodore gearbeitet hatte. Zusammen mit Leuten von Atari bildeten wir eine kleine, aber effiziente Gruppe, die sich reinhängte, um die Hardware in Rekordzeit zu entwickeln. Trotz des ganzen Drucks hatte ich keine schlaflosen Nächte. Ich habe allen vertraut."

Eigentlich sollte der ST ein „echter" 32-Bit-Computer werden. Doch am Ende stand, ganz ähnlich wie beim Konkurrenten Commodore Amiga, ein Kompromiss: Der 32-Bit-Prozessor kommunizierte über einen externen 16-Bit-Bus mit der restlichen Hardware. Die Buchstaben ST im Namen stehen übrigens für „Sixteen" und „Thirty-two".

Als Nächstes stand ein Treffen mit dem Chiphersteller National Semiconductor an, der Atari vom Prozessor NS3200 mit echten 32 Bit überzeugen wollte. „Wir stellten aber fest, dass der Pseudo-32-Bit-Chip Motorola 68000 genauso gut, wenn nicht sogar besser war. Atari und sogar Motorola haben dadurch Millionen gespart: Motorola konnte einen Teil ihrer Produktion nicht verkaufen, weil bei dem ein Parameter nicht den offiziellen Spezifikationen entsprach. Der Parameter war für unser Design nicht so wichtig, also nahmen wir die Teile, die sonst im Müll gelandet wären." Trotz dieser Sparmaßnahmen schaffte der ST das Kunststück, zum günstigeren Preis mehr Leistung zu liefern als die meisten Mitbewerber. „Unser Design war so auf Leistung und Preis optimiert, du konntest den Apple Macintosh auf dem Atari ST emulieren, und die Programme liefern sogar schneller", strahlt Shivji.

Gegen Ende des Projekts erkannten Shivji und sein Team zufrieden, was für einen Coup sie vollbracht hatten. Sie hatten kein halbes Jahr gebraucht, um aus einem groben Konzept den fertigen Atari ST zu machen. Ein zu 85 Prozent fertiges Modell wurde 1985 auf der Consumer Electronics Show vorgeführt – die Industrie war aus dem Häuschen. Der Launch des ST im Mai 1985 markierte die Trendwende für Atari. Der Wert der Aktien verdreifachte sich bis zum November desselben Jahres.

DAS BETRIEBSSYSTEM

Als die Hardware fast fertig war, suchte Shivjis Team nach einem Betriebssystem. „Bei der Hardware haben wir das Amiga-Team überholt, obwohl die zwei Jahre Vorsprung hatten. Doch ein modernes Betriebssystem bereitete sowohl Commodore als auch uns Probleme", gibt Shivji zu. In der Frühphase der Entwicklung schlug Microsoft vor, Windows auf den Heimcomputer zu portieren. Das wurde abgelehnt, weil der Release von Windows noch zwei Jahre entfernt lag und Atari keine Zeit zu verlieren hatte. Die teure Option, intern ein Betriebssystem zu entwickeln, kam nicht in Betracht. „Commodore stellte ein Multitasking-Team in Britannien auf. Uns blieb dagegen keine Alternative zu Digital Research." Atari kontaktierte also die Entwickler der grafischen Benutzeroberfläche GEM.

„Wir machten einen Deal mit dem CEO von Digital Research, Gary Kidall. Wir lizenzierten GEM und schickten einige unserer Leute zu Digital Research nach Pacific Grove, um mit einigen Technikern dort GEM auf den ST zu portieren." Keine leichte Aufgabe, denn als die Portierung anfing, wurden immer noch Bugs in der grafischen Oberfläche behoben. Aber das Kunststück gelang.

COMMUNITY

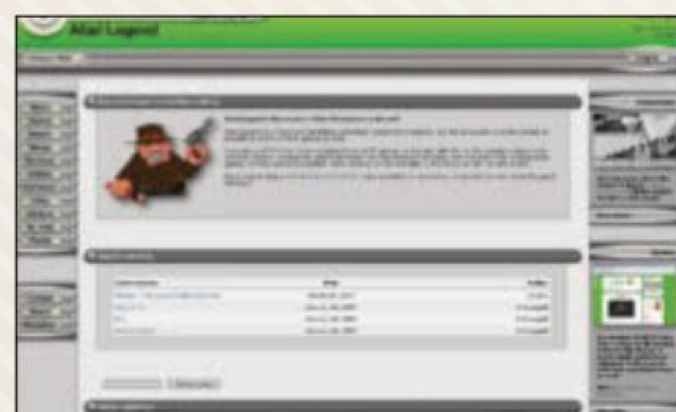
ATARI.ORG
www.atari.org

Hier kommt eine internationale Community zusammen. Atari.org versammelt etliche Infos und hostet diverse Sub-Seiten von Atari-Fans, wie Fading Twilight mit Musik aus der Atari-Szene.



ATARI HOME
www.atari-home.de

Das Blog versammelt Beiträge zu Homebrew-Titeln und anderen interessanten Projekten aus der Atari-Heimcomputer-Community. Dazu tauschen sich die Fans im zugehörigen Forum aus.



ATARI-MUSEUM
www.atari-computermuseum.de

Website einer umfangreichen Privatsammlung. Dort findet ihr Infos zu allen Heimcomputern und Konsolen von Atari, den Spielen und Zubehör-Hardware bis hin zu Digitalisaten der Handbücher.



Arbeit oder Vergnügen?

Die Leser des Retro Gamer schätzen den Atari ST natürlich vorrangig für seine Spiele. „Ich selbst stehe nicht auf Computerspiele", gibt Shivji zu. „Aber ich weiß genau, was mit der Hardware angestellt werden muss, um gute Spiele zu ermöglichen. Die Prozessor-Speicher-Bandweite ist beim ST so optimiert, dass sie schnelle grafische Interaktionen erlaubt. Die Unterhaltungssoftware für den ST war sicher ziemlich gut, aber vor allem sollte der ST ein Arbeitsgerät für Privatanwender sein." Nichtsdestotrotz erschienen auf dem Heimcomputer bahnbrechende Spiele, und hochkarätige Entwickler unterstützten den ST, darunter Bullfrog (*Populous*), FTL (*Dungeon Master*), Realtime Games (*Carrier Command*), Argonaut (*Starglider*) und David Braben (*Virus*).

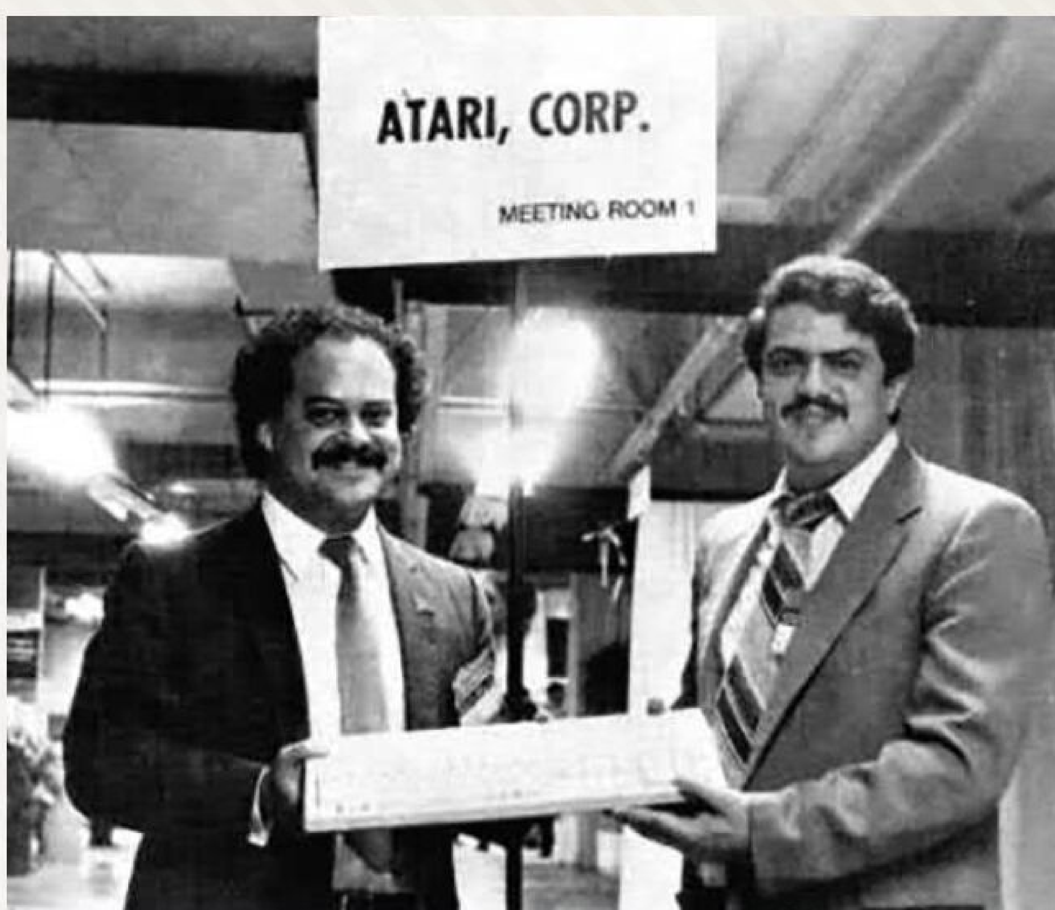
Auch in der Musiker-Szene erfreute sich der Atari ST dank der MIDI-Schnittstelle als günstiges MIDI-Instrument großer Beliebtheit. Die musikalischen Möglichkeiten der Hardware waren dem Team wichtig. „Für unser Gefühl war der Yamaha-Chip nicht stark genug, also hatten wir die Idee, ein Interface für externen Zugriff einzubauen. Wir fanden einen Weg über einen Motorola-Chip und einen Stecker für den MIDI-Port. Das hat uns nur 75 Cent gekostet. Das größte Hindernis war, hinten am Gehäuse überhaupt Platz für die Schnittstelle zu finden."

Doch es dauerte nicht lange, bevor die ersten Amiga-Computer von Commodore den ST in den Schatten stellten. Ende der 80er hinkte Ataris einst beeindruckende Maschine der Konkurrenz hinterher. Die Verkaufszahlen brachen in den USA stark ein, doch in Europa blieb der ST ein Erfolg. Shivji hat eine Theorie dafür: „Grund waren die Handelskanäle. Atari hatte keine nennenswerten Kontakte in den USA mehr. In Europa dagegen hatten wir einen guten Kader an ehemaligen Commodore-Leuten und entsprechende Kontakte zu Händlern."

Auch bei der Geschichte des Amiga sind die Konkurrenten Commodore und Atari eng verbunden. „In den frühen Tagen von Atari war Jay Miner dort Produktentwickler", erklärt Shivji. „Miner verließ Atari, um den Amiga zu machen. Es steckte etwas von Ataris Geld in dieser Entwicklung, daher hatten wir eine Option, den Amiga zu kaufen." Sollte Atari zuschlagen? Das war die erste anstehende Entscheidung nach der Übernahme durch Tramiel.



» Das bekannte grüne TOS (Tramiel Operating System).



Shivji erklärt, warum das Angebot abgelehnt wurde. „Der Amiga war noch nicht so weit, gleichzeitig hätte es viel Geld gekostet, die Hardware komplett zu übernehmen. Die Absage hat unser eigenes Entwicklungsteam enorm unter Druck gesetzt. Commodore traute sich hingegen nicht zu, intern eine grafikorientierte 32-Bit-Maschine zu entwickeln." Commodore zahlte zwischen 25 und 30 Millionen US-Dollar für den Amiga, investierte rund 20 Millionen in die Entwicklung und brachte den Amiga 1000 kurz nach dem Launch des ST heraus. „Die Geschichte des Atari ST beginnt also bei Commodore und die Geschichte des Amiga bei Atari!"

Letztes Aufbäumen

Atari entwickelte als Nächstes die verbesserte Version STE (E wie Enhanced), um Marktanteile zurückzugewinnen. „Ich war damals schon auf dem Weg nach draußen, 1989 verließ ich Atari", erklärt Shivji. Eine Reihe weiterer Versionen des Heimcomputers wurden produziert, darunter der ambitionierte TT und der Falcon. Keine hatte Erfolg. „Motorola hatte den Prozessor-Kampf verloren, das war das Problem", resümiert Shivji. „Der TT basierte auf dem Motorola 68030, und der war Intels 386 und 486 klar unterlegen. So konnte Atari nicht mithalten." 1993 zog Atari den Stecker bei seinem Heimcomputer-Segment, um sich auf den Jaguar zu konzentrieren. Diese Videospielkonsole scheiterte ebenfalls – es war der Anfang vom Ende Ataris als Plattform-Betreiber; 1996 fusionierte Atari mit dem Festplattenhersteller JTS. Seitdem gab es zwar immer wieder Firmen oder Labels mit „Atari" im Namen, aber es handelte sich letztlich nur noch um Etiketten.

Shivji aber kann stolz sein, einen der essenziellen Vertreter der Heimcomputer-Ära geschaffen zu haben. Wir fragen ihn, was seine schönste Erinnerung aus diesen Tagen ist. „Der Zusammenhalt im Team war etwas ganz Besonderes. Heute noch sagen viele von uns, dass es die beste Zeit ihres Lebens war", lächelt Shivji. „Die Hardware-Entwicklung brauchte nur fünf Monate. Ich habe nie wieder eine so schnelle Durchführung eines so komplexen Projekts erlebt."

VERSIONEN

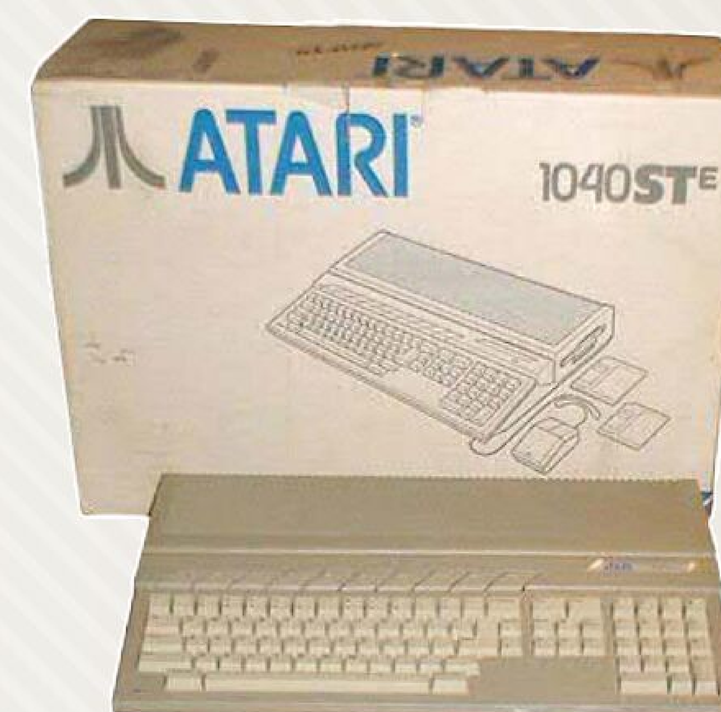
ATARI STACY (1987)

Der Atari STacy war im Grunde ein Modell für unterwegs. Das unhandliche Biest brauchte zwölf Knopfzellen, die jedoch nur lächerliche 15 Minuten aushielten, bevor der Saft aufgebraucht war. Doch der leistungsstarke STacy konnte den teureren Mac Portable emulieren und war sogar schneller.

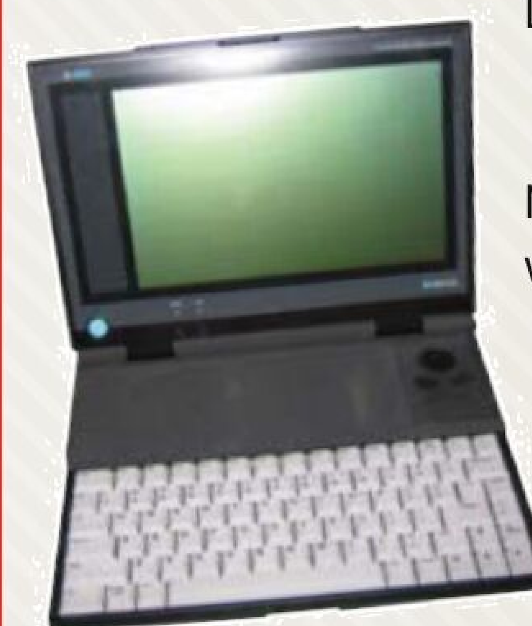


ATARI STE (1989)

Der ST Enhanced bot eine größere Farbpalette, verbesserten Sound und einen Grafik-Koprozessor. Allerdings gab es nur wenige Spiele, die von der Zusatzleistung Gebrauch machten. Die Maschine kam zu spät und brachte zu wenig.



ST BOOK (1990)



Der STacy war trotz der kurzen Akku-Laufzeit kein Flop, und so erschien dieser Nachfolger. Das ST Book war schmaler und handlicher und es verbrauchte weniger Energie – allerdings nur, weil die Display-Beleuchtung ausgespart wurde.

ATARI FALCON (1992)

Ataris letzter Heimcomputer wurde so hektisch auf den Markt geworfen, dass keine Zeit für ein eigenes Gehäuse blieb. Der Falcon wurde daher im Gehäuse des 1040 ST ausgeliefert. Die Produktion endete nach einem Jahr. Bis heute ist der Atari Falcon bei Bastlern beliebt.



ZEHN DER BESTEN

Im Rückblick wird der Atari ST vom stärkeren Amiga überschattet. Trotzdem gab es viele fantastische Spiele für die Plattform. Wir stellen euch zehn der Besten vor.

OIDS

» **ERSCHIENEN:** 1987
» **PUBLISHER:** FTL GAMES
» **ENTWICKLER:** DAN HEWITT

01 Der *Thrust*-Klon *Oids* von Dan Hewitt ist ein legitimer Kandidat für den Titel des besten Spiels in seinem Genre. Als Pilot fliegt ihr mit V-förmigen Raumschiffen durch die Galaxie zu einer Vielzahl feindlicher Planeten, um die Oids zu befreien – Androiden, die auf den fremden Welten als Sklaven gehalten werden. Dafür bekämpft ihr feindliche Schiffe, die euch mit Raketensperrfeuer zusetzen. Zusätzlich müsst ihr eure Treibstoff-Anzeige im Auge behalten und dazu auf die Schwerkraft achten, damit ihr keine Bruchlandung in den Bergen hinlegt. Als Sahnehäubchen ist ein Level-Editor enthalten, mit dem ihr eigene Planeten und Galaxien bauen könnt.









NO SECOND PRIZE

» **ERSCHIENEN:** 1992 » **PUBLISHER:** THALION
» **ENTWICKLER:** CHRIS JUNGEN

05 Das elegante 3D-Motorrad-Rennspiel *No Second Prize* war der Konkurrenz ein paar Runden voraus. Der Titel bietet sechs Fahrer, erstaunlich flüssiges Scrolling und 20 abwechslungsreiche internationale Rennstrecken, die mit tollem Leveldesign punkten. Zu den grafischen Stärken gehören ebenfalls die ansehnlichen 3D-Vektorgrafiken. Die Lernkurve steigt angenehm und der Elektro-Rock-Soundtrack geht ins Ohr. Dazu war *No Second Prize* eines der ersten Rennspiele, in dem ihr die Replays eures Rennens bearbeiten könnt. Das alles macht den Titel ebenbürtig mit dem ausgezeichneten *Stunt Car Racer*.

LETHAL XCESS

» **ERSCHIENEN:** 1991 » **PUBLISHER:** ECLIPSE SOFTWARE
» **ENTWICKLER:** DAN HEWITT

06 Ein weiterer ST-Klassiker. Die Fortsetzung des unterschätzten *Wings of Death* ist ein technisches Meisterwerk, das auf dem ST die Grenzen der Hardware ausreizte. Spielerisch zählt der „tödliche Exzess" nicht zur Crème de la Crème der Vertikal-Shooter, doch die schicken Sprites und das hektische Töte-alles-was-sich-bewegt-Prinzip bieten ST-Besitzern gute Ballerunterhaltung. Das Shoot-em-up besitzt ein für seine Zeit neuartiges Power-up-System, mit dem ihr die Extrawaffen zusätzlich verstärken könnt. Ein Zwei-Spieler-Modus rundet das Paket ab. Ihr solltet diese einfallsreiche Ballerorgie auf dem ST erlebt haben!

CAPTAIN BLOOD

» **ERSCHIENEN:** 1988 » **PUBLISHER:** MINDSCAPE
» **ENTWICKLER:** PHILIPPE ULRICH

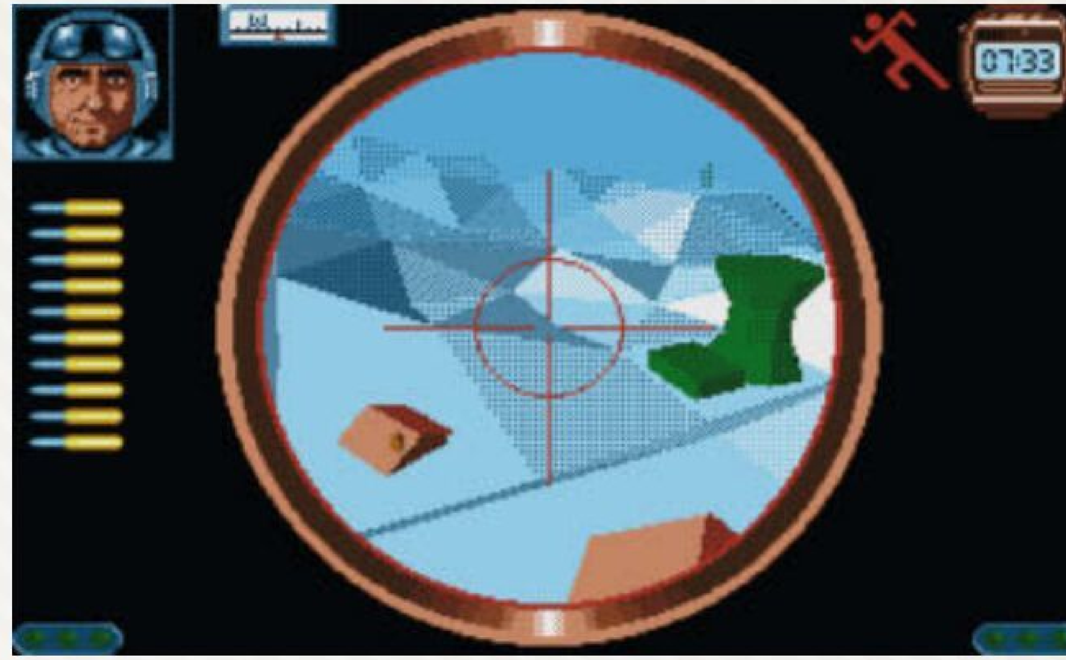
07 Vermutlich finden nur wenige Programmierer den Gedanken angenehm, in das eigene Videospiel gesogen zu werden. Genau das passiert jedoch Captain Blood im titelgebenden Spiel. Und das ist nur der Anfang von Bloods Problemen. Seine Schöpfung teleportiert ihn nicht nur in die selbst geschaffene Spielwelt, sondern erzeugt Klone von ihm, die Blood die Lebenskraft entziehen. Also reist ihr durch die Galaxie, entziffert Alien-Texte und sucht eure Doppelgänger. *Captain Blood* wirkt wie ein Mix aus *Tron* und *Blade Runner*, bietet von H.R. Giger inspirierte Grafiken und Stücke von Jean Michel Jarre. Ein düsterer, atmosphärischer RPG-Klassiker.



XENON 2: MEGABLAST

» ERSCHIENEN: 1989 **» PUBLISHER:** IMAGE WORKS
» ENTWICKLER: MARTIN DAY

02 Der zweite Teil in der bahnbrechenden Shoot-em-up-Reihe der Bitmap Brothers. *Xenon 2: Megablast* bläst euch weg mit kaleidoskopischen Farben, schicker Grafik und deftiger Musik vom Acid-House-Musiker Tim Simenon (Künstlername *Bomb the Bass*). *Xenon 2* behält das Vertikal-Shooter-Prinip des Vorgängers bei, allerdings fällt der Wechsel zwischen Flugzeug- und Panzermodus weg. Und statt Arenen gibt es ein Unterwasser-Setting. Das Shoot-em-up wirkt im Vergleich zu fernöstlichen Genre-vertretern etwas langsam, bietet aber eine besondere Mechanik: Ihr könnt die automatisch scrollende Kamera wieder ein Stück rückwärts fahren lassen.



MIDWINTER

» ERSCHIENEN: 1989 **» PUBLISHER:** RAINBIRD
» ENTWICKLER: MIKE SINGLETON

03 Die Komplexität von *Midwinter* kann abschrecken, aber Dranbleiben lohnt sich. Der Genremix spielt auf der namensgebenden, tief verschneiten Insel. Ihr müsst als Polizist einen wahnsinnigen General aufhalten, damit er nicht die Macht an sich reißt. Ihr weicht feindlichen Truppen aus und rekrutiert Inselbewohner als Helfer – trotz moderner Technik sind die Parallelen zu *Lords of Midnight* (ebenfalls von Mike Singleton) klar. Für der Erkundung in Ego-Perspektive habt ihr zahlreiche Fortbewegungsmittel zur Auswahl, von Seilgondeln über Schneemobile bis hin zu Skiern.



TIME BANDIT

» ERSCHIENEN: 1986 **» PUBLISHER:** MICRODEAL
» ENTWICKLER: BILL DUNLEVY UND HARRY LAFNEAR

04 Ihr sucht einen einzigartigen Mix aus *Pac-Man*, *Bomberman*, *Gauntlet* und Text-Adventure mit einem Schuss Zeitreisen? Dann ist *Time Bandit* euer Spiel. Zuerst erschien der Titel auf dem TRS-80. Als die Entwickler Bill Dunlevy und Harry Lafnear ihr Spiel auf Amiga und Atari ST portierten, haben sie die Extra-Power genutzt und den Titel mächtig aufpoliert. Als Schatzsucher jagt ihr wertvolle Artefakte in 16 abwechslungsreichen Welten. Schön daran: Viele der Levels sind eine Verbeugung vor Arcade-Klassikern. Zum Beispiel werdet ihr beim Level Shadow Land sofort an Namcos legendären Hit *Pac-Man* denken.



BLOOD MONEY

» ERSCHIENEN: 1989 **» PUBLISHER:** PSYGNOSIS
» ENTWICKLER: DAVID JONES

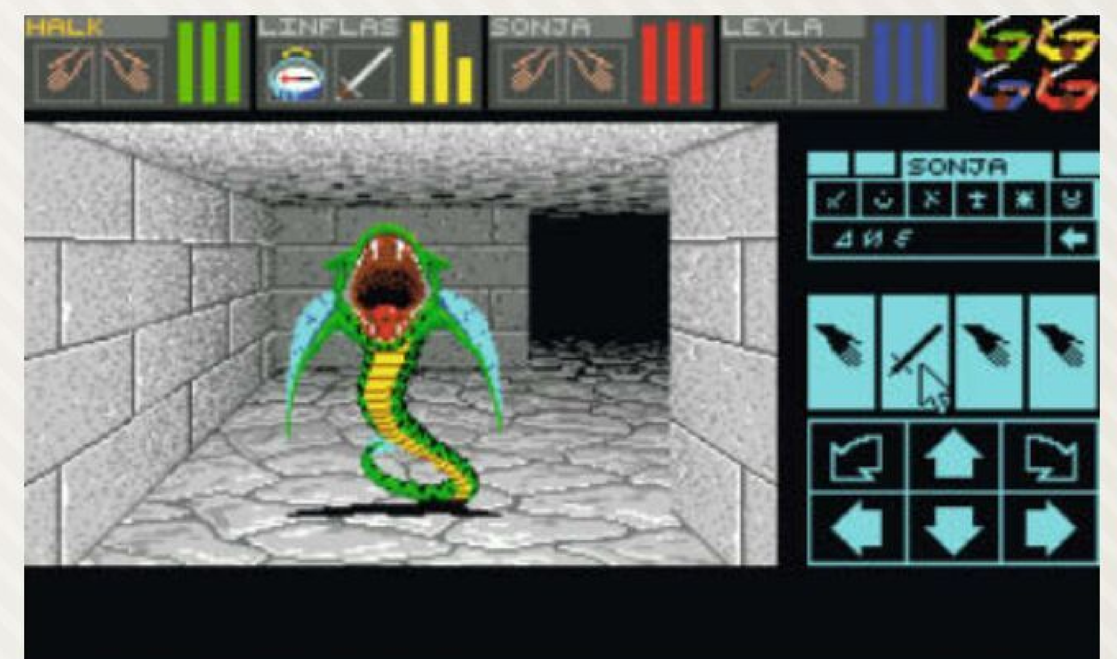
08 Wir könnten natürlich an dieser Stelle *R-Type* als Vertreter der ST-Seitwärtsscroller nennen, geben aber *Blood Money* von DMA Design (später bekannt als Rockstar Games) den Vorzug. *Blood Money* läuft butterweich und hat das ungewöhnliche Element, dass manche Gegner keinen Schaden anrichten, sondern euch stattdessen bestehlen.
Je nach Terrain steuert ihr in *Blood Money* einen Helikopter, einen Jet, ein U-Boot oder ein Männchen im Raumanzug. Doch jeweils gilt: Berührt nicht die Wände, schießt alle Feinde ab, sammelt Münzen und rüstet euer Vehikel mit allerlei Power-ups auf. Kurz gesagt: *Blood Money* bietet schnörkellose Ballerfreude.



STARGLIDER

» ERSCHIENEN: 1986 **» PUBLISHER:** RAINBIRD
» ENTWICKLER: JEZ SAN

09 *Starglider* ist eines der frühesten Spiele von Argonaut Software, besitzt aber schon den charakteristischen 3D-Vektorstil des Studios. Ihr bereist mit dem AGAV (Airborne Ground Attack Vehicle) den Planeten Novenia und schießt alle Alien-Schiffe ab, die euren Weg kreuzen. Entwickler Jez San wurde beim Design von seiner Liebe für Ataris Automaten *Star Wars* von 1983 inspiriert. *Starglider* wurde ein großer Erfolg und erhielt 1988 ein Sequel. Der Packung lag eine 64-seitige Novelle vom Science-Fiction-Autor James Follet bei. *Starglider* ist noch heute ein motivierender Shooter; das eingängige Titellied animiert direkt zum Mitsingen.

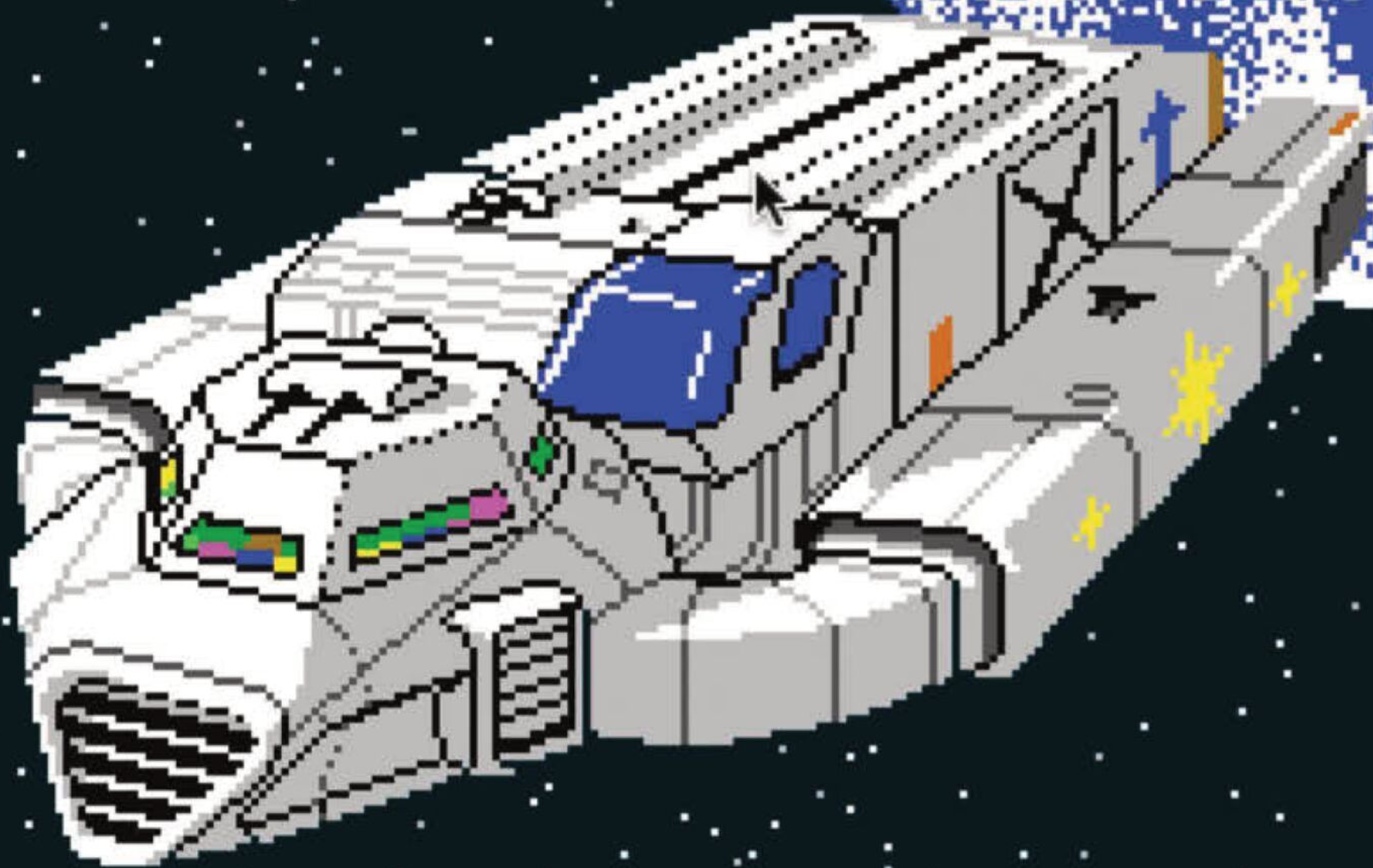


DUNGEON MASTER

» ERSCHIENEN: 1987 **» PUBLISHER:** FTL GAMES
» ENTWICKLER: DENNIS WALKER, DOUG BELL

10 Diesem umfangreichen und herausragend designten Ego-Rollenspiel strömt Atmosphäre aus jeder Pore, es kombiniert Dungeon Crawler mit toller Grafik und Echtzeit. *Dungeon Master* erhielt Preise zum Abwinken und inspirierte spätere Genre-Hits wie *Lands of Lore* und *Eye of the Beholder*. Der Titel bietet ideenreiche 3D-Labyrinthe, schön gestaltete Monster und zugängliche RPG-Elemente. Viele Faktoren trugen zum weltweiten Erfolg bei, etwa das intuitive mausbasierte Interface, die ansehnliche Grafik, der lautstarke Soundtrack und nicht zuletzt die Echtzeitkämpfe. Dem Erstling folgten vier Fortsetzungen, darunter *Dungeon Master Nexus*, das exklusiv auf dem Sega Saturn erschien.

KLASSIKER-CHECK



SUNDOG








Zed hat die Rechnung ohne seinen verstorbenen Onkel Brock gemacht. Der hat ihm zwar seinen alten Raumfrachter, die SunDog, nebst einer Stange Bargeld vererbt, aber leider auch ein paar unangenehme Verpflichtungen. Vor seinem Ableben hat Brock mit der religiösen Sekte namens „Die Gesellschaft des neuen Glaubens" einen Deal geschlossen, schon einen beträchtlichen Vorschuss kassiert und die SunDog als Sicherheit überschrieben – Zed muss also den Verpflichtungen seines Onkels nachkommen, bevor er seinen eigenen Weg gehen kann.

So weit die gradlinige Hintergrundgeschichte zum Space-Handels-Action-Simulations-Klassiker *SunDog: Frozen Legacy* aus dem Jahr 1986 von FTL Games – den späteren *Dungeon Master*-Schöpfern. Es war es schon vier Jahre zuvor auf dem Apple II erschienen, aber die ST-Fassung war schöner und vielseitiger. Werben heute millionenschwere Kickstarter-Neuauflagen beliebter Weltall-Simulationen wie *Elite* oder *Star Citizien* mit ungeahnter Freiheit, zeigt der digitale Großvater den virtuellen Newcomern spielerisch noch immer die Zähne: Sechs individuelle und teilweise ausbaufähige Schiffssysteme, Raumkämpfe mit Piraten, Boden-Scharmützel mit Gangstern in den Städten, eine komplexe offizielle und eine Schattenwirtschaft, zahlreiche verborgene Gegenstände, eine gehörige Portion Humor und viel Liebe zu spielerischen und optischen Details – das alles wurde von FTL Games in der Computersteinzeit auf nur eine lumpige Diskette gequetscht.

Auch wenn die 18 bewohnten Planeten des lokalen Sternenclusters mit insgesamt über 50 Städten, die besucht werden können, mit der schieren Anzahl an Sternensystemen eines *Elite: Dangerous* nicht konkurrieren können: In 30 Jahren hat *SunDog* kaum an Faszination eingebüßt. Dabei ist das spielerische Grundprinzip klassisch überschaubar: Die „Gesellschaft des neuen Glaubens" hat eine Kolonie gegründet – die zum in neun Phasen eingeteilten Wachstum bestimmte Güter und noch einige eingefrorene Anhänger, sogenannte „Cryogens", braucht. Das Problem: Zed (und somit der Spieler) hat keine Ahnung, wo sich die Kolonie oder die Cryogens befinden. Gerade die Suche nach den Cryogens gestaltet sich schwerer als gedacht.

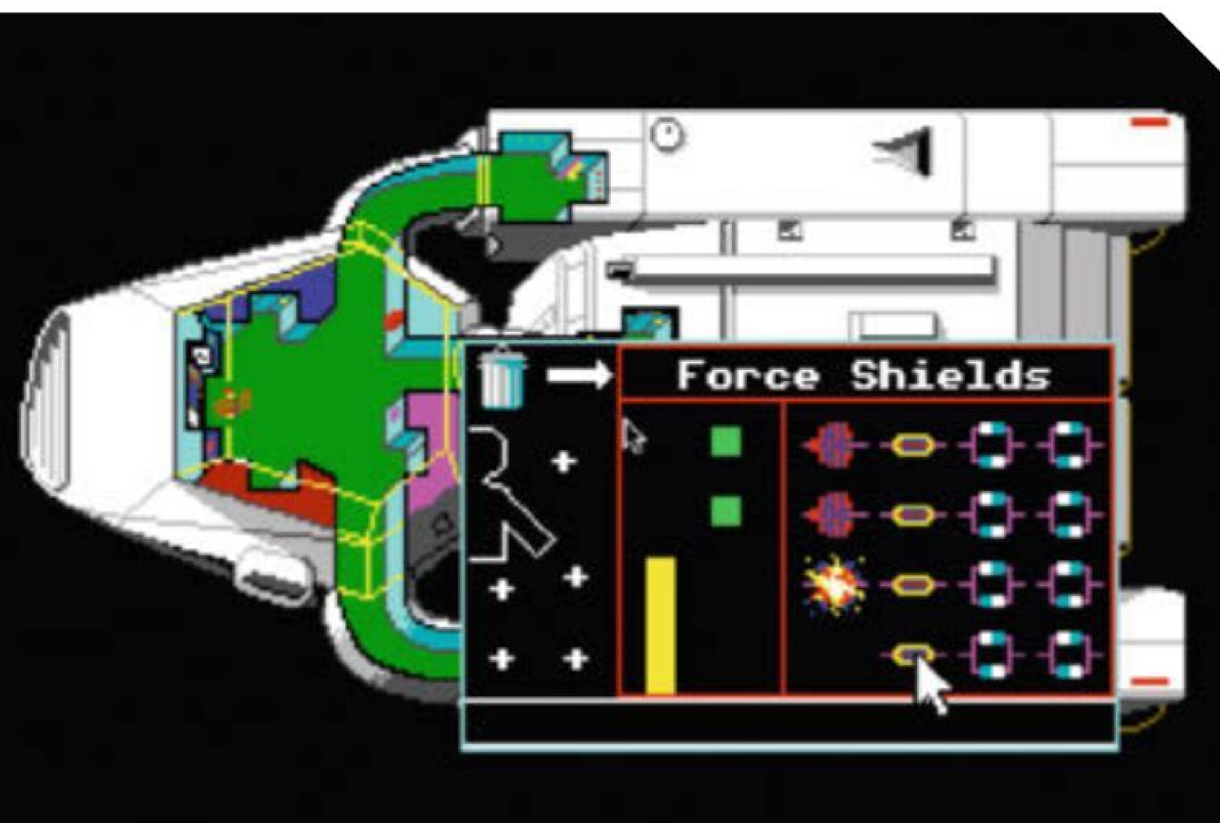
Die Fülle an Features macht es vor allem Einsteigern schwer: Der Spieler kann zu Fuß gehen oder ein Fracht-Pod auf Planetenoberflächen und in Städten spazieren fahren. Wichtige Gebäude wie Warenbörse, Ersatzteilhandel, Bank oder Kneipen sind nicht markiert, eine Übersicht über Warenangebote verschiedener Systeme muss per Hand notiert (oder gemerkt) werden. Die Wartung der Schiffssysteme ist komplex und der Spieler muss regelmäßig essen, schlafen und durch Bodenkämpfe erlittene Wunden versorgen. Viele Features wie der Ausbau der Schiffssysteme, der durch Extras erhöhte Treibstoffverbrauch oder das verborgene Zeitlimit werden erst im Spielverlauf klarer – aber es ist auch gerade dieser „Trial und Error"-Realismus, der den Reiz des Spieles ausmacht.



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

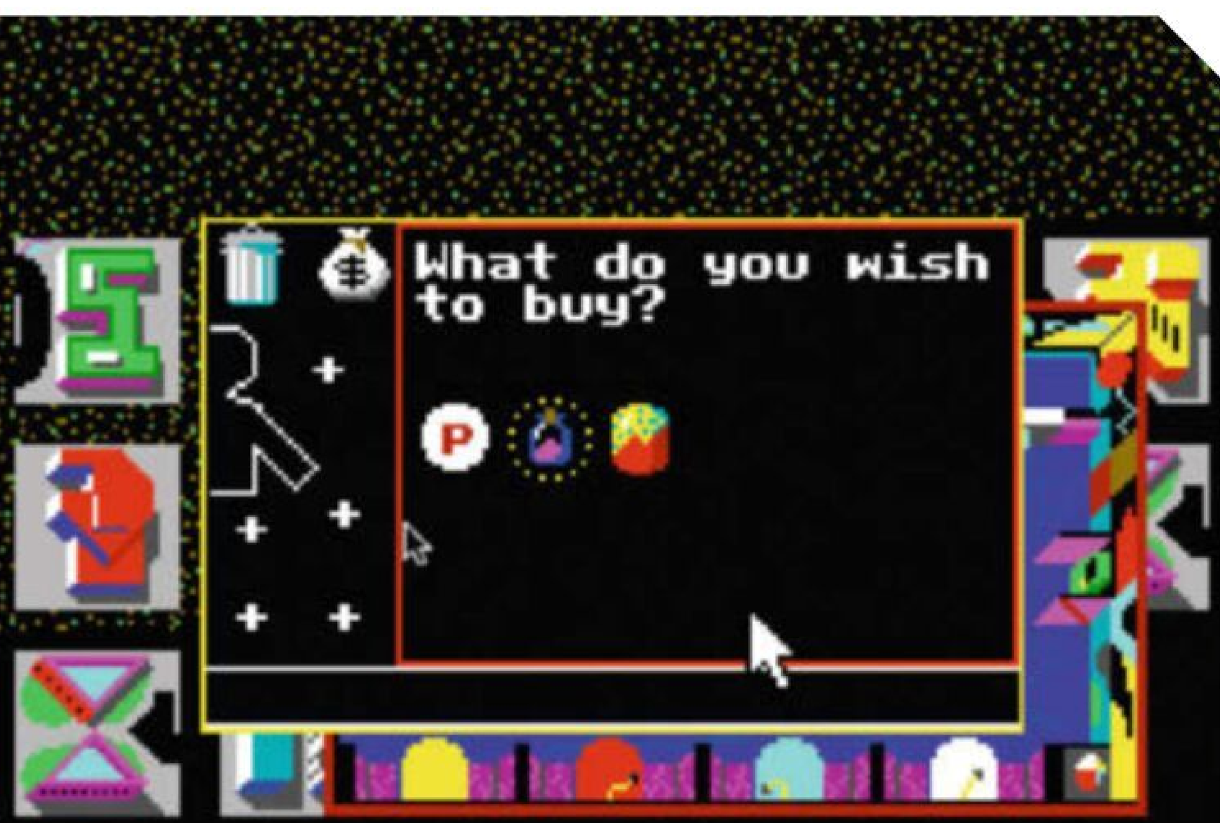
WARUM EIN KLASSIKER?



Dem Ingeniör ist nichts zu schwör

Die SunDog wird beeindruckend simuliert: Sechs Systeme wie Warp-Antrieb, Schilde, Waffen oder taktischer Schirm bestehen aus vier Baureihen, die wiederum mit vier Einzelkomponenten bestückt sind. Wird eines der Bauteile durch Verschleiß oder Kämpfe zerstört, fällt die ganze Reihe aus und das System verliert an Leistung. Sind alle Reihen funktionsunfähig, fällt das System aus. Zur Not dürft ihr einzelne Bauteile überbrücken, Ersatz gibt es in speziellen Läden. Die Systeme lassen sich durch den Einbau von besonderen Komponenten, wie einem Bodenscanner oder einer Tarnvorrichtung, verbessern.

BÖSE JUNGS WERDEN REICH



Schattenwirtschaft

Während es in den Städten offizielle Warenbörsen gibt, wo der Spieler regulär Güter kaufen kann, gibt es natürlich auch einen Schwarzmarkt für „mehr oder weniger legale" Gegenstände oder spezielle Ausrüstungsgegenstände. In aller Regel sind die lokalen Kneipen der Umschlagplatz für Drogen, clevere Schiffserweiterungen oder andere lukrative Items. Wer dringend ein paar Credits braucht, kann so flott ein Vermögen machen. Die Transaktion wird stilecht vom Barkeeper eingefädelt und an einem der Tische abgewickelt.

ZU LANDE UND IM ALL



Navigation leicht gemacht

Die Navigation ist denkbar einfach: Zwischen den Städten auf einem Planeten fährt man brav mit dem Auto, aber nur mit einem eingebauten Bodenscanner kann die SunDog von Stadt zu Stadt fliegen. Planeten innerhalb des Sternensystems werden einfach per Mausklick anvisiert und mit Unterlichtgeschwindigkeit angeflogen. Um ein anderes System anzusteuern, nutzt der Spieler den Warp-Antrieb, der jedoch erst aufgeladen werden muss, und die Warp-Punkte innerhalb eines Systems. Da Flüge von Planet zu Planet und zu den Warp-Punkten Zeit brauchen, lauern hier gerne Piraten.

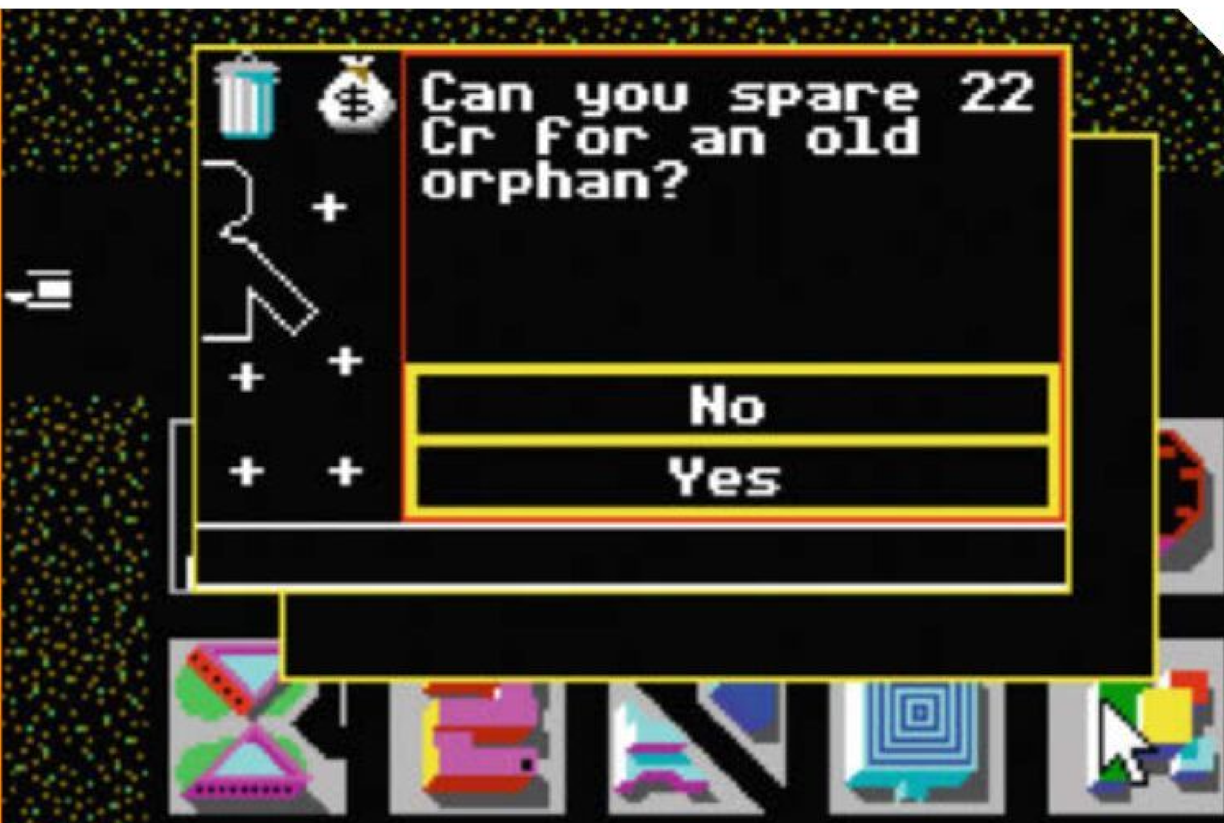
BESTER MOMENT



Parken für Fortgeschrittene

Es sind die kleinen, aber feinen Details, die uns heute noch bei *SunDog* begeistern. In den Städten gibt es spezielle Parkplätze. Sie sind nicht nur zur Dekoration gedacht, sondern haben auch eine wichtige Funktion. Denn wer seinen „Pod" einfach so irgendwo abstellt und zu Fuß weitergeht, erlebt bei seiner Rückkehr oft eine böse Überraschung. Ein wild geparktes Vehikel ist ein beliebtes Ziel von Räuberbanden und wird in Abwesenheit des Besitzers schon mal leer geräumt. Steht das Fahrzeug ordentlich auf einem Parkplatz, ist es vor Dieben sicher.

GEFÄHRLICHE PLANETEN



Haste mal 'nen Dollar?

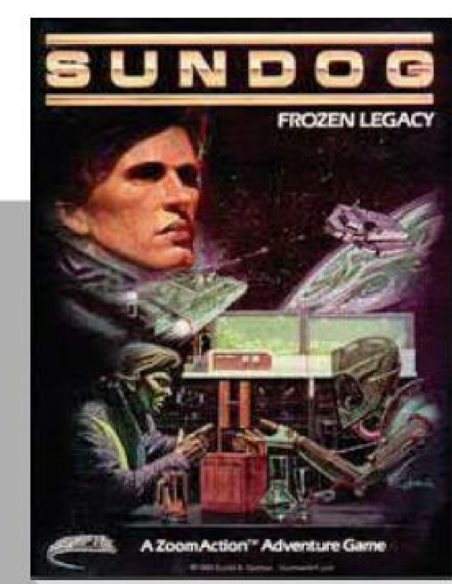
Einige Gebäude lassen sich leider nur zu Fuß erreichen. Je nach Planet, auf dem man sich befindet, ist das Spazierengehen nicht immer ganz ungefährlich. Herrscht auf dem Planet Recht und Ordnung, sind es gelegentlich Bettler, die den Spieler um etwas Kleingeld bitten. Versinkt ein Planet in Anarchie, sind Überfälle von Banden an der Tagesordnung. Aber auch bei den Banditen gibt es Variationen: Während die einen noch höflich mit „Geld oder Leben" drohen und sich möglicherweise abschrecken lassen, eröffnen andere Finsterlinge gleich das Feuer.

ORIENTIERUNG



Wo bin ich bloß?

Eines der großen Probleme auf einem neuen Planeten oder in einer neuen Stadt ist die Orientierung. Nicht überall sehen Gebäude gleich aus; die Größe der Städte variiert teilweise sehr stark. Glücklicherweise gibt es in der Regel ein, wenn auch sehr teures, öffentliches Verkehrssystem. Der Clou: Gebäude wie die Warenbörse werden nach dem Ticketkauf auf einer Karte angezeigt und können als Orientierungshilfe dienen. Ein guter Kniff, um sich in den Städten zurechtzufinden oder eine eigene Karte der Gegend zu erstellen.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** APPLE II, ATARI ST
» **PUBLISHER:** ACCOLADE, INC.
» **ENTWICKLER:** FTL GAMES
» **VERÖFFENTLICHT:** 1986 (APPLE II: 1982)
» **GENRE:** ACTION-WIRTSCHAFTSSIMULATION

Was die Presse sagte …



Happy Computer Spiele Sonderheft 2: 8,5/10

»…Noch dazu kommen eine tolle Story, einige ganz schön vertrackte Probleme, viel Action mit den Weltraumpiraten und nicht zu vergessen, ein paar tolle Gags… das ist die Software, von der es mehr für die 16-Bit-Computer geben sollte.« *(Boris Schneider)*

Compute! Ausgabe 74 (1986): keine Wertung

»…Der Atari ST kann dank *SunDog* zeigen, was in ihm steckt. Überwältigende grafische Effekte… Der Detailgrad ist enorm. Wenn Du wissen willst, wie Grafik-Adventures auf der nächsten Computergeneration aussehen, dann ist *SunDog: Frozen Legacy* Pflicht.« *(David Florance)*

Was wir denken

Technisch – in aller Würde – deutlich gealtert, zeigt das 30 Jahre alte *SunDog: Frozen Legacy* spielerisch kaum Ermüdungserscheinungen und braucht sich in Sachen Komplexität nicht hinter millionenschweren Kickstarter-Neulingen zu verbergen.

KLASSIKER-CHECK

STARGLIDER 2

Auf einem beliebigen deutschen Schulhof in den 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts war die Klassentrennung noch in Ordnung. Die coolen Kids hatten schon einen Atari ST oder einen Amiga daheim, die anderen fummelten noch an den überdimensionierten Knöpfen eines 8-Bit Brotkastens. Zieht sich heute der technische Toleranz-Graben zwischen Android und iOS-Jüngern, gab es damals eine klare Grenze zwischen GEM und Workbench-Anhängern. Gelten im 21. Jahrhundert Jobs, Cook und Eric Schmidt als Leitbilder, waren damals Typen wie Amiga-Erfinder Jay Miner die Helden der Zeit. Bei der Verehrung der Spielemacher wurden Zwistigkeiten aber schnell beiseite gelegt. Den Heiligenschein der gemeinsamen Bewunderung trugen berühmte Programmierer wie zum Beispiel Polygon-Gott Jeremy „Jez" San, der 1986 mit seinem Debüt-Hit *Starglider* Technikgeschichte schrieb. Der Nachfolger zum Erfolgshit ließ nicht lange auf sich warten – bereits knapp zwei Jahre später (1988) wurde *Starglider 2* veröffentlicht.

Die Hintergrundgeschichte passt auf einen digitalen Fingerhut, auch wenn dem Spiel ein kleiner Roman beilag, der die Story ausführlich erklärte: Die bösen Egronen aus dem Erstlingsspiel sind wieder da und drohen, mittels Superlaser den friedlichen Planeten Novenia zu kosmischem Staub zu zerblasen. Der Spieler schnappt sich den experimentellen Raumschiffprototyp, die Icarus, und macht sich auf, den Plan der Finsterlinge zu vereiteln.

San und seine Argonauten wühlten tief in den Eingeweiden der 16-Bit-Prozessoren und spendierten *Starglider 2* eine ganze Reihe technischer Neuerungen. So wurde die 3D-Umgebung im Neuling mit ausgefüllten Polygonen dargestellt – im Vorgänger mussten noch simple Drahtgitter-Modelle zur Darstellung der Umgebung reichen. Statt nur eines einsamen Planeten gibt es in *Starglider 2* gleich ein ganzes Sonnensystem als Spielfläche, nebst verschiedenen Monden, Planeten, Asteroiden und unterirdischen Tunnelsystemen, die durchflogen werden können. Aufgrund der Größe mit insgesamt 14 verschiedenen Schauplätzen wurde dem Spiel auch ein Speichersystem spendiert, sodass die Heimpiloten zwischendurch eine Pause machen können. Das ist auch nötig, denn die Icarus muss auf und in den Planetoiden erst einmal per Traktorstrahl die Bauteile einer Superwaffe einsammeln, bevor es der Spieler mit der Laserstation aufnehmen kann.

Auf Knopfdruck ließ sich, optisch – damals – eindrucksvoll, das eigene Schiff aus verschiedenen Blickwinkeln von außen betrachten. Ebenso beeindruckend: der nahtlose Flug von der Planetenoberfläche hinauf in den Orbit. Insgesamt hatte die Amiga-Version sensorisch einen hauchdünnen Vorsprung vor der ST-Fassung, was natürlich für hitzige Diskussionen bei den Fans sorgte. Gesteuert wurde der flotte Raumer per Tastatur, Maus oder Joystick. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

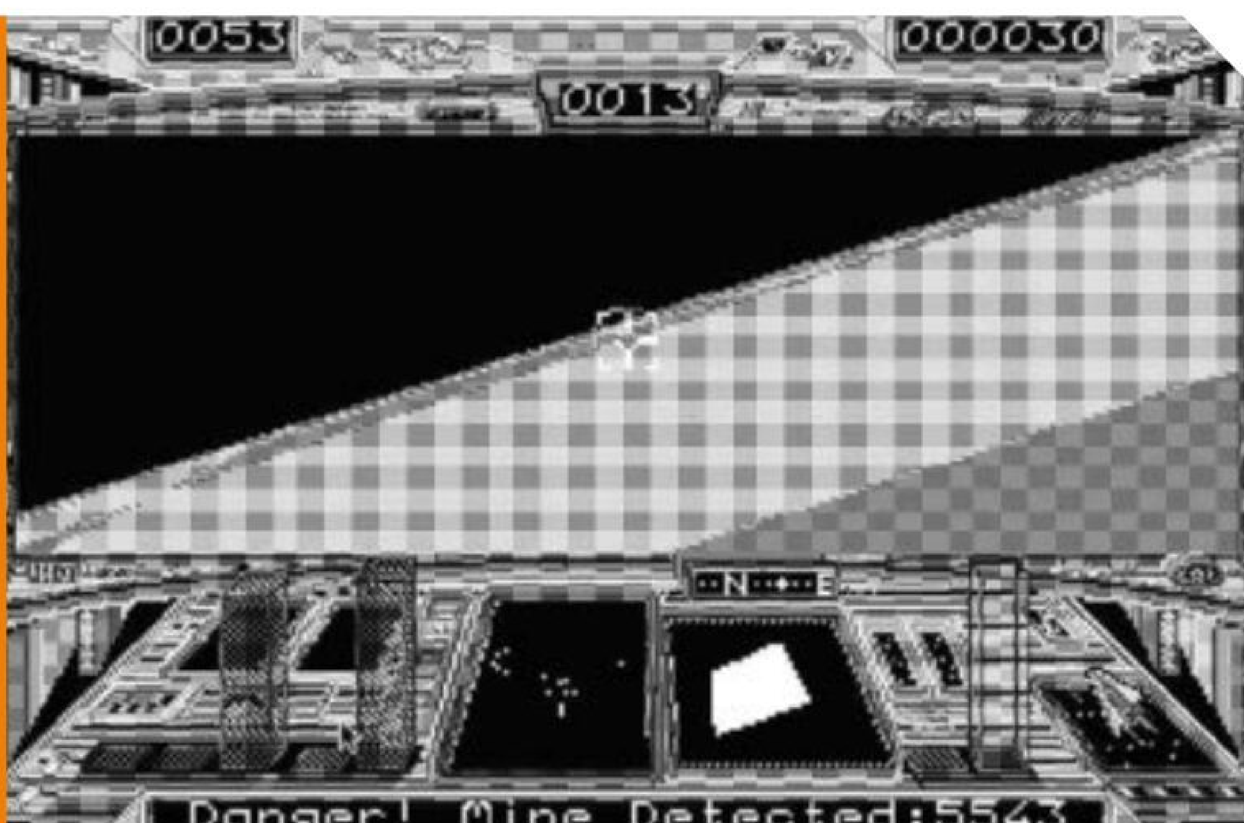
DARUM EIN KLASSIKER



Malen nach Zahlen

Keine Frage: Es war die superbe Grafik mit ihren ausgefüllten Polygonen und dem Wechsel zwischen Planeten und Weltall, die *Starglider 2* zum Hit machte. Und weil man so stolz auf die 3D-Modelle war, gab's einen Objektbetrachter, um sich Raumschiffe und Co. in Ruhe anzusehen. Spielerisch unnütz? Sicher! Dass man kurioserweise mit den Objekten eigene Kreationen „malen" konnte? Geschenkt! Und dennoch wünscht sich jeder moderne Weltraumpilot, es gäbe genau so eine Funktion in *Elite Dangerous* …

EINE FRAGE DER AUFKLÄRUNG



Hochauflösend flimmerfrei

Der Atari ST galt nicht nur als famose Spielemaschine, sondern umhüllte sich auch mit dem Nimbus des soliden Arbeitsrechners. Grund war der spezielle Schwarz-Weiß-Modus des Rechners, der allerdings nur mit dem passenden Monitor funktionierte. Im Monochrom-Modus stellte der ST für damalige Verhältnisse unerhörte 640x400 Punkte in 70 Hertz dar – flimmernde Farbbildschirme schafften nur 320x200 Punkte. *Starglider 2* gehörte zu den wenigen Spielen, die den Schwarz-weiß-Modus des ST von Haus aus unterstützen. Und irgendwie passte Schwarz-Weiß auch zum Weltraum-Thema.

HYBRID-FLOPPY



Feinde friedlich vereint

Eine ungeheure Ersparnis für den Publisher war die Tatsache, dass *Starglider 2* auf einer Hybriddiskette ausgeliefert wurde. Egal ob der Spieler nun einen Atari ST oder einen Amiga daheim hatte: Die Diskette funktionierte auf beiden, zumindest in den Gedanken ihrer jeweiligen Fans „verfeindeten" Betriebssystemen. Im Grunde kein technisches Wunder: In beiden Rechnern schlug ein 68000er Prozessor-Herz und das Spiel war weitestgehend in prozessornahem Maschinencode geschrieben und praktisch identisch. Bis auf Feinheiten wie den Schwarz-Weiß-Modus des ST und die überlegenden Sounds des Amiga, natürlich.

BESTER MOMENT



Polygon-Passagen

Zahlreiche Schauplätze von *Starglider 2* befinden sich unter der Planetenoberfläche. Die ausgedehnten Tunnelsysteme haben es in sich – die Navigation hatte es dank Abzweigungen, Kehren und Sackgassen in sich. Eine Automatik-Map gab es nicht, gewitzte Piloten zeichneten die Tunnelsysteme per Hand nach. Was schwieriger war, als gedacht: Zeichnen von Tunneln und gleichzeitig Fliegen geht selten gut. Groß war die Erleichterung, wenn man nicht nur in einen solchen Tunnel hineingefunden hatte – sondern auch wieder heraus.

PIONIER-LEISTUNG



Fernost-Fuchs aus England

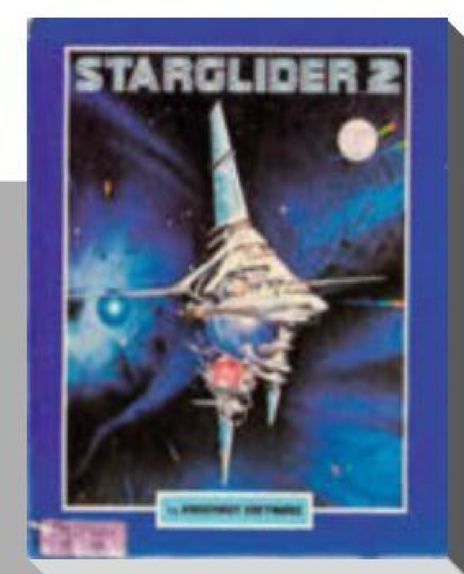
Aber das Bild zeigt doch gar nicht *Starglider 2*! Stimmt. Das ist das berühmte *Star Fox* für das Super Nintendo. Denn ohne die Steilvorlage von *Starglider 1* & *2* hätte es die furiose 3D-Optik auf der famosen 16-Bit-Konsole wohl nie gegeben. Jez San (siehe „Einsame Insel" in Retro Gamer 3/2015) entwickelte mit einigen Hardwarespezialisten für Nintendo den Super FX-Chip, der die ausgefüllte Polygon-Grafik von *Star Fox* erst möglich machte. Die Entwicklung des Chips hat seinen Angaben nach rund eine Million Dollar verschlungen – aber die Ausgabe war es wert: *Star Fox* wurde ein Riesenerfolg.

SAMMELSTELLE



Der Herr der Teile

Um Spieltiefe und Dauer zu erhöhen, wurde dem einfachen Space-Shooter ein Hauch von Sammelspiel beigefügt: Vor dem großen Show-down mit den egronischen Finsterlingen müssen die Wissenschaftler auf dem Planeten Apogee die für den finalen Kampf dringend benötigte Neutronen-Bombe erst zusammenbauen. Acht „Objekte" wie beispielsweise Raketentreibstoff und ein Forscher, müssen erst gefunden, per Traktorstrahl eingesammelt und in das Labor gebracht werden. Das war nicht nur mühsam, sondern auch gefährlich, denn überall lauern Piraten und Aliens, die dem Spieler ans digitale Leder wollen.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** ATARI ST (AMIGA, DOS-PC, SPECTRUM)
» **PUBLISHER:** RAINBIRD
» **ENTWICKLER:** ARGONAUT SOFTWARE
» **VERÖFFENTLICHT:** 1988
» **GENRE:** 3D-ACTION

Was die Presse sagte …



Happy Computer 9/89: 77/100
»Das neue Starglider ist wiederum ein 3D-Action-Spiel, bei dem reichlich geschossen, aber auch ein wenig nachgedacht wird.[…] Auch sonst hat man an viel Spielkomfort gedacht: Highscores auf Diskette, speicherbare Spielstände, Maus- oder Joystick-Betrieb und viele andere Feinheiten lassen Spieler-Herzen höher schlagen.« *(Boris Schneider)*

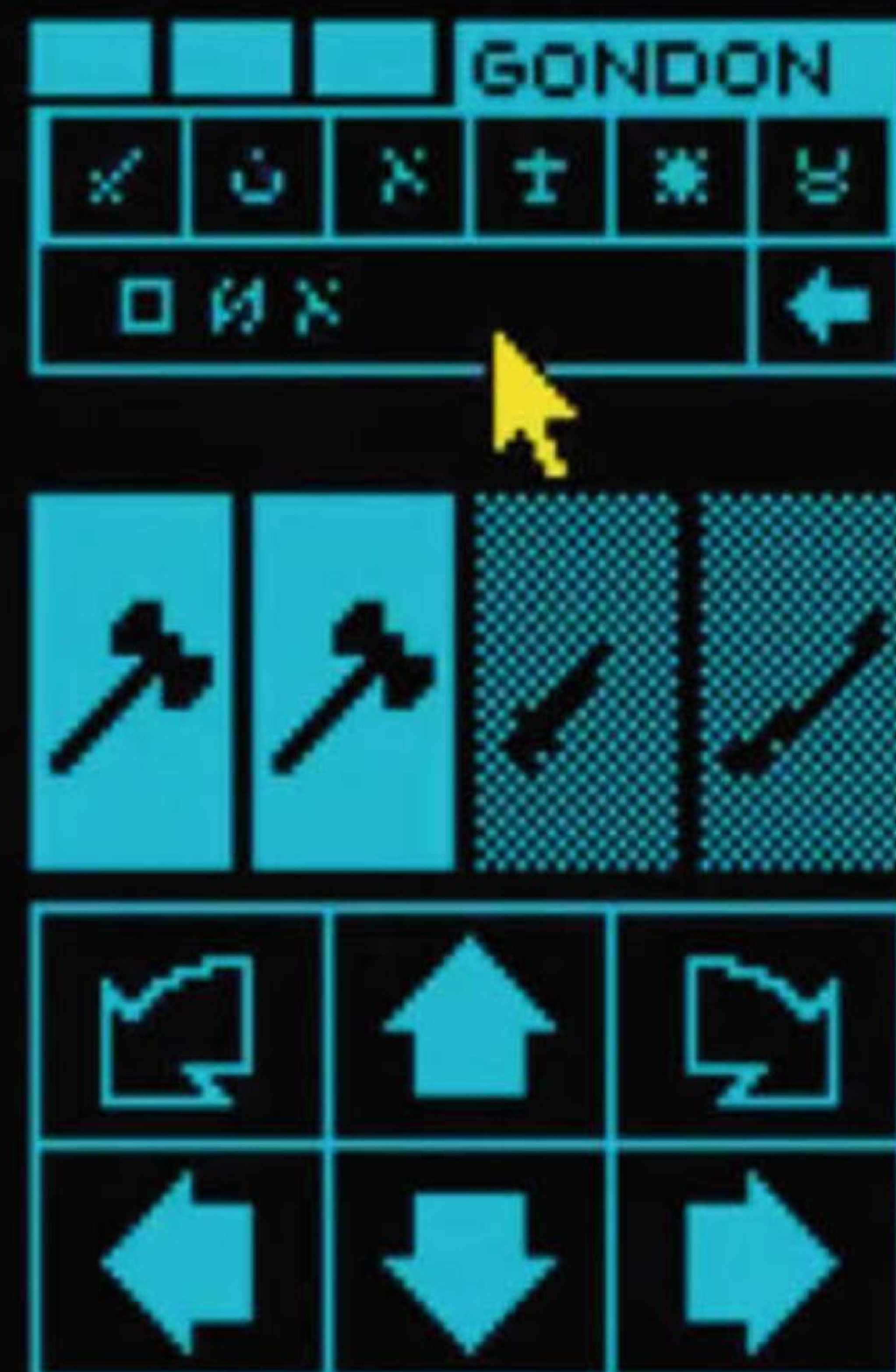
Amiga Joker 02/94: 74/100
»… denn hier staunten selbst ST- und Amiga-Besitzer, wie schnell man wunderschön und detailreich gestaltete Objekte über den Screen jagen kann. […]« *(Max Magenauer)*

Was wir denken

Heutige Spieler dürften mit Steuerung, Haptik und Anspruch von *Starglider 2* ihre liebe Müh und Not haben. Es gibt keine Zeiger, die zum nächsten Ziel deuten, keine Automap, und der Schwierigkeitsgrad liegt bei gefühlten 640 Prozent. Und was zu ST- und Amiga-Zeiten noch als Grafik-Orgie galt, führt heute zu Erstaunen: „Das fanden wir mal schön?"







»Bei keinem anderen Rollenspiel ist die Atmosphäre so dicht und die Grafik so realistisch!«
Heinrich Lenhardt in der Power Play 2/87

Dungeon Master

■ **ENTWICKLER:** FTL ■ **JAHR:** 1987 ■ **GENRE:** ROLLENSPIEL

Durch *Dungeon Master* wurden viele Menschen überhaupt erst auf den Atari ST als Spielgerät aufmerksam. Berichten zufolge verkauften sich allein im Jahr der Veröffentlichung über 40.000 Exemplare, was den Titel bis heute zum meistverkauften ST-Spiel aller Zeiten macht. Seit seinem Erscheinen konnte *Dungeon Master* nicht weniger als 25 Preise abräumen und erreichte schließlich eine Marktdurchdringung von 50%. Mit anderen Worten: Jeder zweite ST-Besitzer besaß auch *Dungeon Master.* Die gut ein Jahr später veröffentlichte Amiga-Version nutzte ebenfalls 16 Farben, lief aber im 32-Farben-Modus. Das erlaubte bessere Schattierungen sowie farbige Objekte, wenn man sie in der Hand hielt (in der ST-Fassung wurden die Objekte dann hellblau, wie der Cursor). Außerdem waren geworfene Objekte schneller, man konnte in eigene Projektile nicht mehr „hineinlaufen". Auf Amiga durfte man aus Brunnen trinken, außerdem bot eine spätere Fassung eine schöne Karte. Auch der Sound war etwas besser, sodass die Amiga-Fassung vielen Fans als die Vorzeige-Version gilt.

In den 80ern waren die meisten Rollenspiele rundenbasiert, wodurch die Action immer wieder unterbrochen wurde. Seit *Dungeon Master,* das in Echtzeit eine Pseudo-3D-Umgebung aufbaute, ist das alles anders und der Spieler kann sich in jedem beliebigen Tempo weiterbewegen und dabei Entscheidungen treffen. Erfahrungspunkte im Stile von *Dungeons & Dragons* spielten keine Rolle mehr, dafür gab es Fertigkeiten, die durch Interaktion mit der Umgebung, wofür ihr lediglich Objekte mit der Maus anklicken musstet, verbessert werden konnten. *Dungeon Master* war zwar nicht das erste Spiel, das viele dieser Features implementierte, doch es brachte sie als Erstes als Gesamtpaket einem breiten Publikum nahe. Die Spielmechanik machte den Titel für die breite Masse interessant und machte das gesamte Genre auch Spielern schmackhaft, die zuvor durch den Mangel an Action eher abgeschreckt worden waren. *Dungeon Master* war sofort zugänglich – der Spieler musste aber viel Aufwand investieren, um es zu meistern, was man nur von wenigen damaligen Titeln behaupten konnte.





Dungeon Master bedeutete eine radikale Abkehr von der typischen Rollenspielmechanik früherer Titel. Die Zeiten umständlicher Tastatur-Steuerung und kachelbasierter Grafiken bekamen damit ein Verfallsdatum verpasst. Stattdessen wurden (Pseudo-)3D-Engines und mausbasierte Inventare modern. Eine neue Ära für Rollenspiele war angebrochen, und in den folgenden Jahren wurden die Features, die *Dungeon Master* so populär gemacht hatten, von zahlreichen Spielen kopiert. Das Vermächtnis von *Dungeon Master* ist gewaltig und so ist es nur folgerichtig, dass dieser Titel, der seinen Einstand auf dem Atari ST gab, ganz oben auf unserer Liste steht.

Fünf Gründe, warum es genial ist.

1. Interaktive 3D-Umgebungen in Echtzeit
2. Ein einfaches Point-and-click-System
3. Leicht zu lernen, aber schwer zu meistern
4. Es brachte Rollenspiele in den Massenmarkt
5. Es ist das meistverkaufte ST-Spiel überhaupt

Ranarama

FROSCH ODER VENUS ALS VORLAGE?

» RETRO-REVIVAL



» HERSTELLER: GRAFTGOLD
» ERSCHIENEN: 1990
» HARDWARE: ATARI ST (URSPRÜNGLICH 1987 FÜR SPECTRUM, C64, CPC)

Von Jörg Langer

Wie wir seit dem Firmenarchive-Artikel in Retro Gamer 3/2018 wissen, für den wir Steve Turner und Andrew Braybrook interviewten: Eine Verballhornung führte zum Namen dieses *Gauntlet*-Verschnitts: *Ranarama* entstand aus *Bananarama*, ein beliebtes weibliches Poptrio der 80er (mit Hits wie „Venus" oder „Cruel Summer"). Das müsste jetzt nur noch jemand den Wikipedia-Kontributoren verraten, die den Namen von der lateinischen Gattungsbezeichnung für Frösche, „rana", ableiten. Damit wäre dieser ungeheuer wichtige Streitpunkt hoffentlich jetzt und für alle Zeiten geklärt.

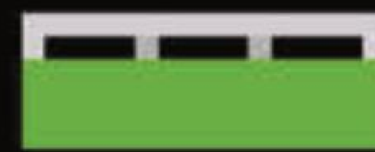
Wie gut hat sich das (ursprünglich von Steve Turner designte) Spiel gehalten, 34 Jahre später? Es war 1987 zuerst für den Spectrum erschienen, kurz darauf für C64 und Schneider CPC. Wir aber haben die Frage mit der Atari-ST-Fassung geprüft, die wir für die beste halten; sie stammt laut Startmenü von James Hutchby.

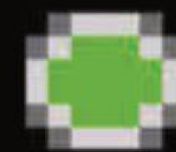
Ranarama erinnert in vielen Punkten an Ataris Mehrspieler-Automaten, doch es hat auch etliche Eigenständigkeiten. Es ist insbesondere noch kniffliger als *Gauntlet*! Denn anders als dort strömen nicht nur Gegnermassen auf uns ein, sondern wir müssen auch noch Runen aufsammeln, um damit Zaubersprüche zu basteln. Die Runen erhalten wir, indem wir die bösen Warlocks besiegen, die am Ende jedes der acht Dungeons warten. Wann immer wir einen Warlock berühren, startet ein Minispiel, in dem wir binnen weniger Sekunden aus Buchstaben das Wort „Ranarama" bilden müssen.

So schwer der Sieg gegen die Zauberer ist: Mit jedem geschafften Dungeon erhalten wir eine neue Rune, aus bis zu sechs davon gleichzeitig bilden wir nicht weniger als 32 magische Sprüche. Diese gibt es in den Kategorien Angriff, Verteidigung, Kraft und „Effekt", was deutlich mehr Vielfalt bietet als die immer gleichen Angriffe der vier Heldentypen von *Gauntlet*.

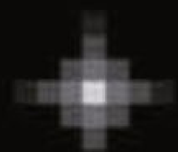
Zudem macht das Erkunden der Dungeons an sich schon viel Spaß. Anders als in der Vorlage sehen wir immer nur die Feinde, die im gleichen Raum wie wir selbst sind – das garantiert unliebsame Überraschungen und führt zu einer angenehmen Hektik, da man sich wirklich nie sicher fühlen kann.

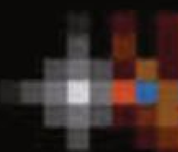
Die ST-Fassung bietet alle Elemente der 8-Bit-Originale, sieht aber besser aus. Das ist nicht nur Eye Candy, sondern es macht *Ranarama* auch leichter zu spielen: Gerade die Glyphen sind viel besser zu erkennen, sodas man sich gleich auf sie stürzen kann, wenn man einen Raum betritt. Zu meinem Erstaunen schaffte es *Ranarama* nie auf meine bevorzugte 16-Bit-Plattform, den Amiga – wieso auch immer. *

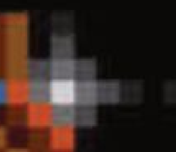

05

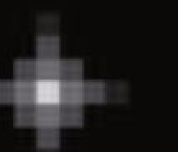








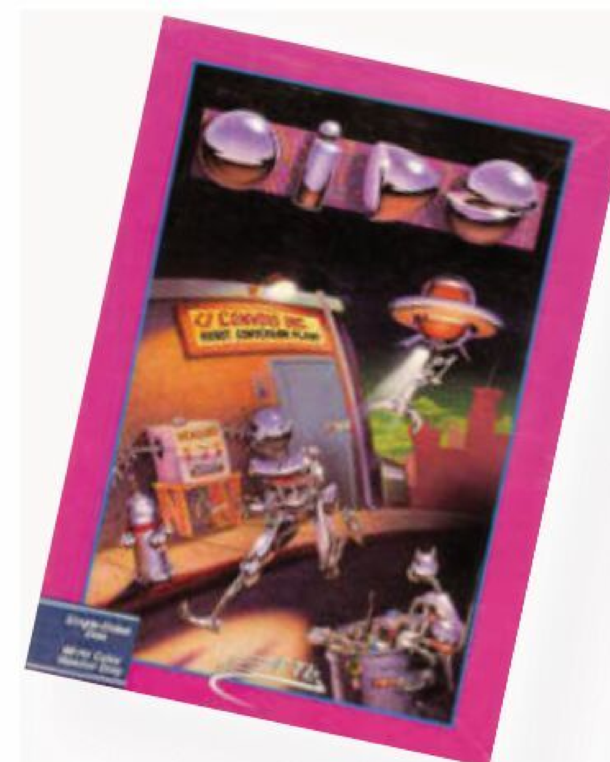






Oids

NEWTONS RACHE





» PUBLISHER: FTL
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: ST, MAC (POWERPC)

Von Michael Hengst

Auch wenn schon Aristoteles, Kepler, Galileo, da Vinci und Kopernikus sich mit dem Thema Schwerkraft beschäftigten, gebührt Isaac Newton die wissenschaftliche Ehre, die Gravitation für normale Menschen verständlich erklärt zu haben. Was sich Newton und seine Vorgänger nicht hätten träumen lassen, ist die Tatsache, dass findige Spieleentwickler sich das Konzept der Schwerkraft…

…zu eigen machen, um damit entweder gnadenlos gut zu unterhalten – oder ganze Scharen von Spielern in den Wahnsinn zu treiben. Letzteres muss FTL-Programmierer Daniel Hewitt (*Dungeon Master*) im Sinn gehabt haben, als er den Oldie *Oids* erfand. Das Grundprinzip des 1987 erschienenen Spiels ist so einfach wie genial: Hewitt mixte die Spieleelemente damaliger „Klassiker" wie *Gravitar*, *Thrust* und *Choplifter,* verpackte das Resultat in minimalistische Grafik und erschuf einen zeitlosen Klassiker mit extrem hohem Sucht-, aber auch Frustrationspotential.

Der Spieler wird ausgeschickt, eine Rasse von Robotersklaven – die *Oids* – aus der Knechtschaft einer sinisteren Alien-Rasse zu befreien. So weit, so gut. Doch natürlich gestaltet sich die Rettungsmission als feinmotorischer Zehnkampf mit Hindernissen. Ihr steuert einen kleinen, dreieckigen Raumgleiter über Planetenoberflächen der auswählbaren Szenarios. Per Tastendruck löst ihr die Bordkanone aus, fahrt einen Energieschild für bestimmte Zeit hoch oder zündet die Steuerdüse.

Das Problem dabei: Der Gleiter reagiert nicht nur träge auf Richtungsänderungen, sondern wird permanent durch die Schwerkraft des Planeten nach unten gezogen. Zudem gibt es für den kleinen Gleiter, einmal unterwegs, kein Halten mehr: Fliegt der Raumer erst einmal in eine Richtung, kann der Gleiter nur gestoppt werden, wenn er um die eigene Achse gedreht und die Steuerdüse zwecks Gegenschubs aktiviert wird – oder er an einem Berg zerschellt. Damit nicht genug: Überall auf den Planeten befinden sich Verteidigungsanlagen, die den Mini-Raumer mit Raketen, Traktorstrahlen und Kanonen unter Feuer nehmen.

Der Spieler kann überdies die *Oids* nur retten, indem er bestimmte Gebäude mit der Bordkanone zerbröselt, dann langsam auf der Oberfläche landet und dort wartet, bis die Roboter an Bord sind. Unter Feindbeschuss eine knifflige Angelegenheit! Wird zudem während der Rettungsaktion ein *Oid* von feindlichen oder eigenen Geschossen getroffen, fackelt dieser nicht nur ab, sondern senkt auch noch den Score. Damit hören die programmierten Gemeinheiten längst nicht auf: Per Teleporter wird das Schiff in einigen Levels in das Innere der Planeten befördert! Praktisch von „Mauern" und Feinden umgeben, muss der Spieler nun das Schiff durch enge Tunnel und Gänge auf der Suche nach Robotern manövrieren. Selbst bei Spielern mit dem Ruhe-Gemütszustand eines meditierenden Mönches liegen hier die Nerven nach kurzer Zeit blank – und das schon in den einfachen Levels.

Erst wenn alle *Oids* gerettet sind, taucht das Mutterschiff auf und der Spieler kann andocken, die Roboter in Sicherheit bringen und zum nächsten Planeten fliegen. Sind alle *Oids* auf allen Planeten eines Systems befreit, geht es zum nächsten, und natürlich schwereren. Dank zahlreicher vorgefertigter Universen (also Spielstufen) und einem eingebauten Editor, mit dem selbstgebaute Planeten mit *Oids* und Fallen bevölkert werden können, ist der Nachschub an nervenaufreibenden Levels praktisch unendlich.

Oids gehört, trotz der minimalistischen Optik und der im Kern recht simplen Mechanik zu jener Sorte Klassiker, an denen Zeit und technischer Fortschritt praktisch spurlos vorüberziehen. Wie bei einem *Tetris* auch, sorgt *Oids* selbst 28 Jahre nach dem Erscheinen immer noch für Spielspaß beziehungsweise Frustration pur. 


MAZE
STATUS

MIDI Maze

TÖTE MIT EINEM LÄCHELN

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: HYBRID ARTS
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: ATARI ST (GESPIELT)

Von Anatol Locker

Gute Laune war die Plage der 80er: Smiley-Buttons am Revers, „I love"-Aufkleber auf der Tasche und „Don't Worry, Be Happy" im Walkman. Irgendwann nervte die Dauer-Fröhlichkeit – kein Wunder, dass Hybrid Arts einen zünftigen Smiley-Shooter programmierte. Bemerkenswert ist schon das Cover der *MIDI Maze*-Packung: Per Rotstift wird aus „Put On a Happy Face" ein „Kill a Happy Face" gemacht. Und der verschreckte Gesichtsausdruck des Smileys, dem gerade das hintere Ende weggeballert wird, bringt mich heute noch zum Grinsen.

MIDI Maze hat die Ehre, der wohl erste Netzwerk-Shooter der Computergeschichte zu sein. Das Spiel selbst ist simpel: In einem zufallsgenerierten Labyrinth gehen die Spieler in Form von Smileys aufeinander los. Ein Treffer bringt einen Punkt, drei Treffer einen Kill. Jeder Kill wandert in eine niedliche Statusanzeige – je mehr Kills man produziert, desto höher die angezeigte Note. Wer zuerst die höchste Note erspielt, gewinnt. Getroffene Spieler werden nach einer Zeitstrafe wieder ins Labyrinth geschickt.

Dass *MIDI Maze* kein durchschlagender Erfolg beschert war, lag an der Tatsache, dass es nur auf Atari STs laufen konnte. Der ST besaß serienmäßig eine MIDI-Schnittstelle, weshalb er gerne in Profi-Musikstudios eingesetzt wurde. MIDI ist ein Standardprotokoll, das Musikinstrumente miteinander verbindet, um Daten zwischen Synthesizern hin- und herzuschubsen. Hybrid Arts missbrauchten die Schnittstelle für ein Spiele-Netzwerk. Der Aufbau war simpel: Eine Maschine wurde Master, weitere STs wurden über billige 5-Pol-MIDI-Kabel in Serie angestöpselt – fertig! Da MIDI bis zu 16 Synthesizer ansteuern kann, ballerten maximal 16 Spieler um Ruhm und Ehre – in einer Zeit, in der Heimcomputerbesitzer das Wort „LAN-Party" oder gar „Internet" noch nicht kannten, eine verdammt coole Geschichte.

MIDI Maze wurde gespielt, belächelt… und vergessen, denn für Solospieler war's doch arg simpel. Und obwohl die KI in drei Graden einstellbar war, machte *MIDI Maze* erst mit menschlichen Gegenspielern Spaß: Die ärgerten sich so schön. Fans programmierten 1989 einen inoffiziellen Nachfolger *MIDI Maze II*, der technisch zweifellos um Klassen besser war – aber zu dieser Zeit gab's schon aufregenderes 3D zu sehen.

Beim erneuten Testspielen für diese Retro-Gamer-Ausgabe fiel mir auf, wie ärmlich *MIDI Maze* für heutige Verhältnisse aussieht. Das eigentliche Spiel läuft in einem winzigen Fenster. Immerhin war für damalige Verhältnisse das Scrolling „butterweich", die Reaktionszeiten stimmen, und je mehr Spieler mitmischen, desto größer das Hallo. Vor kurzen konnte ich es in seiner vollen Glorie (16 Spieler!) auf einer Messe zocken… und war erstaunt, dass die Magie immer noch funktioniert. Im Gegensatz zu manchem heutigen Shooter zaubert es ein Lächeln auf meine Lippen. Verdammt. Noch ein Smiley. *

MIDI MAZE
MULTI-PLAYER
COMBAT SYNTHESIZER

AMIGA 500

Es gibt wenig Worte, die soviel Nostalgie hervorrufen, wie „Amiga" und „500". Sie transportieren uns zurück in die letzten Jahre der Home Computer, als 2D-Grafiken und Programmierkunst noch wichtiger waren als 3D und schiere Rechenpower. Gerade in Deutschland galt der Amiga 500 als Nachfolger des C64 und war ähnlich beliebt.



Wenn man bedenkt, wie wichtig der Amiga 500 für Commodore war, ist seine Entwicklungsgeschichte geradezu ironisch. Denn sie hängt eng mit dem größten Konkurrenten der Firma zusammen, Atari. Jay Miner war Entwickler von integrierten Schaltkreise und seit der Hochphase Ataris in den 70ern im Unternehmen. Er entwarf die Grafik-Hardware des Atari 2600. Sein Platz in der Videospiel-Ruhmeshalle war ihm also schon sicher, doch er war noch lange nicht fertig. Er wollte ein Gerät entwickeln, das den modernen 68000-Prozessor von Motorola nutzte. Allerdings war Atari, das zu Warner Communications gehörte, mehr daran interessiert, den günstigeren 6502-Prozessor weiter ausnutzen. Dieser fand sich bereits in vielen 8-Bit-Geräten des Unternehmens.

Miner war seit dem Weggang des Gründers Nolan Bushnell von der Firmenleitung enttäuscht und verließ die Firma seinerseits 1980. In der Folge entwickelt er Teile für Herzschrittmacher. Nach zwei Jahren erhielt er einen Anruf von Larry Kaplan, der ihn wieder in die Videospielbranche zog. Kaplan hatte Atari verlassen, um Activision zu gründen, war danach wieder kurz bei Atari gewesen und wollte nun eine neue Videospielfirma starten. Aktuell suchte er nach Investoren. Miner kannte ein paar Zahnärzte, die nach Anlagemöglichkeiten suchten, und ehe er sich versah, arbeitete er mit Kaplan und ein paar ehemaligen Atari-Ingenieuren in der neuen Firma Hi-Toro.

Es gab zwei Abteilungen, die den Umsatz bringen sollten. Die eine fertigte Peripherie für Konsolen wie den Atari 2600 und Colecovision. Die andere operierte im Geheimen und wollte ein alles in den Schatten stellendes Gerät mit dem 68000-Prozessor bauen. Dieser Com-

STARTPREIS: 1.200 DM

GEBRAUCHTPREIS: 100-150 Euro

MAGAZINE: Amiga Joker, Amiga Games, Amiga-Magazin, ASM, Play Time, Power Play, Happy Computer

WARUM DER AMIGA 500 GROSSARTIG WAR: In den Anfangsjahren waren seine Grafikfähigkeiten gewaltig – manche Arcade-Portierungen waren so authentisch auf keinem anderen Home Computer möglich. Dazu kamen einige prägende Originalspiele. Zwar wurde der Amiga relativ schnell von der Rechen- und später Grafik-Power der Intel-PCs überholt, dennoch blieb er in Europa noch bis Anfang der 90er Jahre relevant.

AMIGA 2600

Es ist zwar bekannt, dass Hi-Toro zunächst Spiele für den Atari 2600 entwickelt hat, aber nur wenige haben die Titel selbst gespielt. Das liegt wohl daran, dass sie nur in sehr begrenzter Stückzahl und nur für für den obskuren Joyboard-Controller erschienen sind, für den es gerade mal drei Spiele gab: Den Ski-Titel *Mogul Mania*, das nie veröffentlichte *Surf's Up* und den *Simon Says*-Klon *Off Your Rocker*. Letzterer wurde zwar 1983 fertiggestellt, Hi-Toro konnte sich die Labels nicht leisten – und so behielt das Werk die Module, verkaufte sie Jahre später an Pleasant Valley Video, die sie wiederum mit hausgemachten Etiketten an die 2600-Community verkaufte.







puter hatte den Codenamen „Lorraine", nach der Ehefrau eines Firmenchefs von Hi-Toro. Lorraine sollte eine möglichst offene Entwicklungsplattform sein, damit jeder Spiele dafür programmieren konnte – dieser Ansatz funktionierte bereits beim kürzlich erschienenen C64 gut. Um die Prozessorlast zu reduzieren und Grafik in Arcade-Qualität zu ermöglichen, entschied sich das Team, eigens gefertigte Chips statt existierender Hardware zu verbauen. Damit würden die Produktionskosten zwar höher als bei der Konkurrenz werden, die Leistung wäre aber auch besser.

Das Jahr 1983 markierte einen Wendepunkt für Hi-Toro. Die Firma wurde aufgrund der harschen Marktverhältnisse – der Videospiele-Markt war gecrasht – neu strukturiert. Die Peripherie-Abteilung wurde geschlossen. Und Lorraine wurde neu konzipiert, so dass es gleichermaßen Computer und Spielegerät sein sollte. Tastatur, Maus und Erweiterungsmöglichkeiten wurden zum Standard und Hi-Toro heuerte neue Mitarbeiter an, die das Betriebssystem Intuition entwickelten.

Zu dieser Zeit benannte sich das Unternehmen in Amiga um – auch, weil es eine japanische Gartentechnik-Firma namens Toro gab und man Verwirrung vermeiden wollte. Amiga, der spanische Name für „Freundin", wurde gewählt, weil er so harmlos klang. Die drei



» Jay Miner (1932 – 1994) war der Vater des Amiga.



AMIGA 500

» HERSTELLER: Commodore
» ERSCHEINUNGSJAHR: 1987 (Amiga 1000: 1985)
» WELTWEITE VERKÄUFE: ca. 4,8 Millionen

170 Der Amiga 500
Commodores letzter großer Streich

176 Zehn der Besten
Worms, Speedball 2, Secret of Monkey Island, Alien Breed, Whirlwind Snooker, Another World, Lemmings, Sensible Soccer, Theme Park, Wings

178 Defender of the Crown
Ritterpracht von Cinemaware

180 Lionheart
Nicht alle kennen diesen Exklusivtitel

182 Speedball 2
Wieso es wirklich „Brutal Deluxe" war

184 Lemmings
Todessehnsüchtige Männchen

185 Turrican
Die Amiga-Fassung von Teil 1 rockte

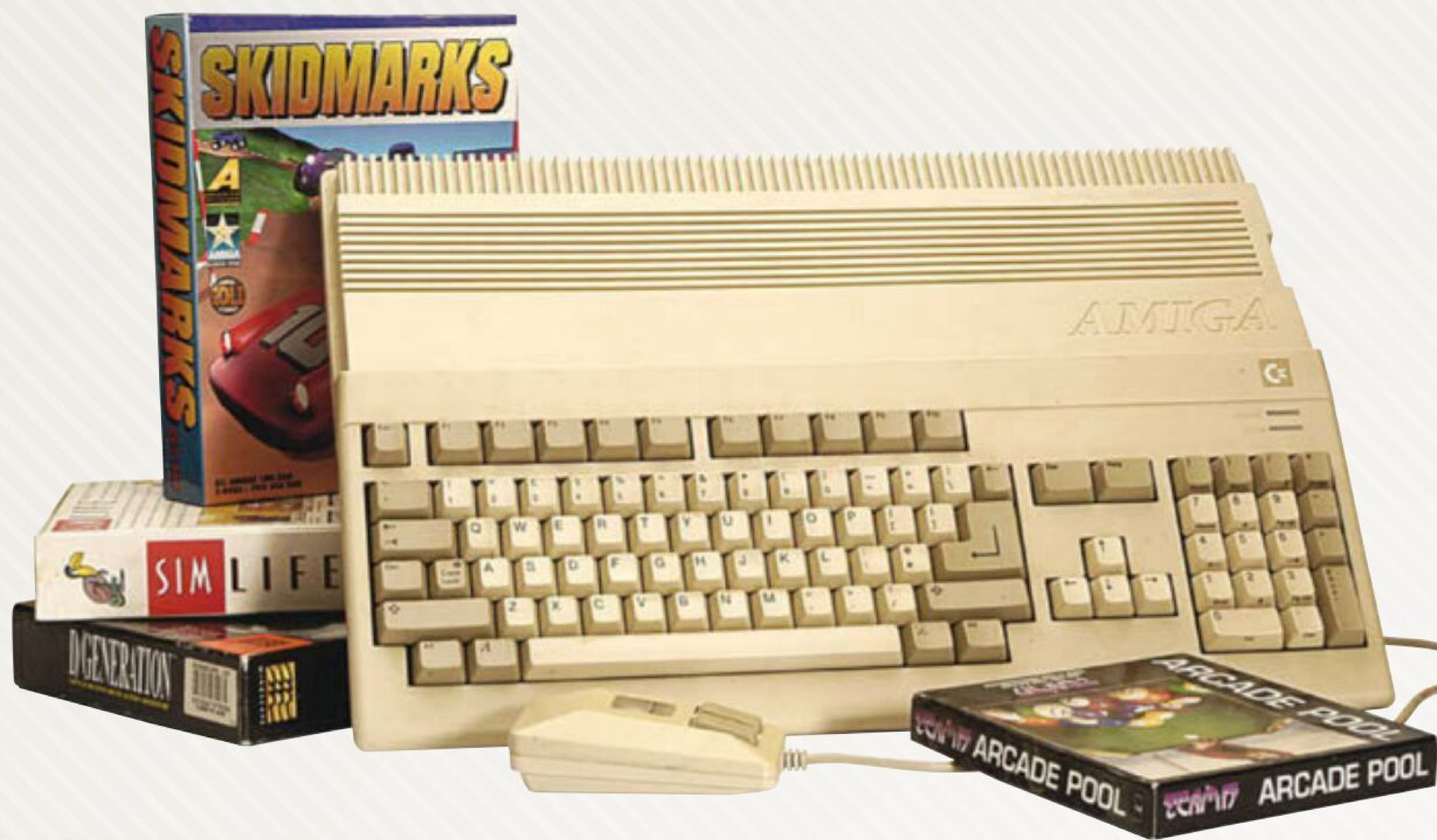
186 Die Siedler
Blue Bytes Aufbauspiel-Klassiker

188 It came from the Desert
Herrlich verrückter Genre-Mix

189 Stunt Car Racer
Eines der wenigen Top-3D-Spiele für A500

190 Uridium 2
Die späte, gelungene Braybrook-Fortsetzung

192 Rocket Ranger
Nazis entführen US-Bürgerinnen. Stoppt sie!

» Oben: Der Amiga 600 war quasi ein kleiner 500 Plus. Rechts: Der komplette A1000 inklusive Tastatur.



wichtigsten Chips für Lorraine (Agnus, Denise und Paula) wurden im September 1983 fertiggestellt, waren aber viel zu groß: Sie hatten jeweils die Ausmaße einer Platine.

Am 4. Januar 1984 stellte Amiga ihre Lorraine bei der Consumer Electronics Show (CES) in Chicago vor. Optisch machte das Gerät nicht viel her, der Prototyp bestand einfach aus mehreren zusammengesteckten Schaltkreisen und Leiterplatten. Aber die inneren Werte sorgten für Erstaunen, besonders die berühmte „Boing Ball"-Demo des Intuition-Entwicklers RJ Mical. Zu sehen war ein weiß-roter dreidimensionaler Ball, der umherspringt und sich um eigene Achse dreht, während im Hintergrund ein Intuition-Fenster mit voller Geschwindigkeit operierte. Damit war die Power des Prototypen auf einen Blick bewiesen.

Diese Grafikdemo reichte aus, und schon wollte eine andere Firma in das Projekt investieren. Ironischerweise war es Miners alter Arbeitgeber Atari, der allerdings mehr an den selbstentwickelten Chips als dem Computer selbst interessiert war. Atari offerierte, eine Million Anteile an Amiga für je drei Dollar zu kaufen, und legte ein Darlehen über 500.000 Dollar obendrauf, um die Zeit bis zur Vertragsunterzeichnung zu überbrücken.



» Die erste Kickstart-Version kam auf einer Diskette, war dann beim A500 aber ein ROM-Chip.

Doch das war eine Falle für Amiga: Atari wusste, dass die kleinere Firma den Kredit nicht würde zurückzahlen können, verzögerte den Kauf und verringerte das Angebot schließlich auf 98 Cent pro Aktie. Der Plan war, Amiga zum Spottpreis zu kaufen und den Computer gar nicht fertig zu entwickeln. Doch kurz bevor der vergiftete Deal abgeschlossen werden konnte, trat eine andere Firma auf den Plan: Commodore (die einen Nachfolger für den C64 brauchte, sich eine eigene Komplettentwicklung aber nicht zutraute) war bereit einen fairen Preis für Lorraine zahlen und die Fertigstellung zu unterstützen. Commodore zahlte 4,24 Dollar pro Aktie und legte eine Million Dollar obendrauf, damit Amiga den Atari-Kredit abbezahlen konnte und liquide blieb.

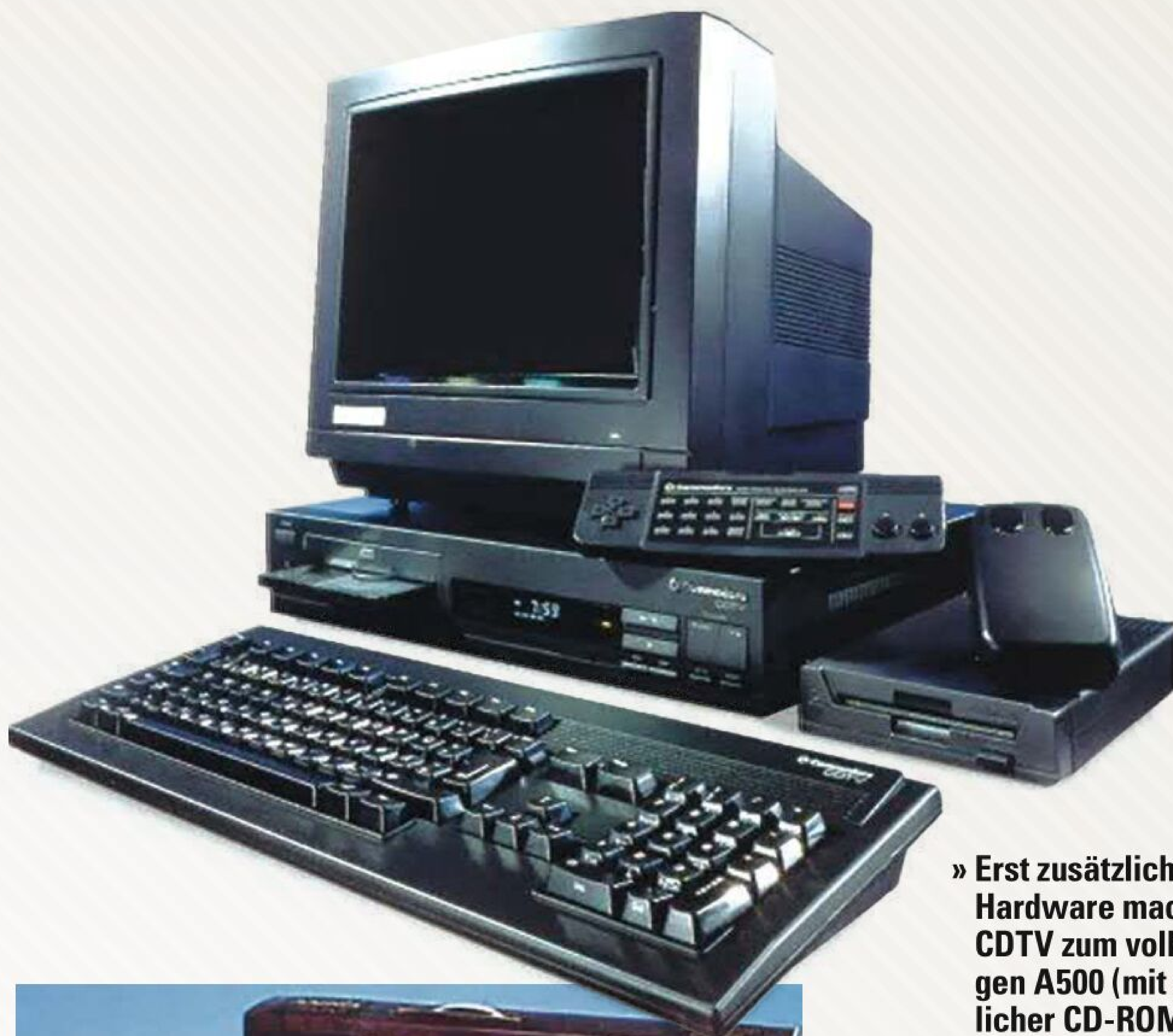
Mit dem Gesamt-Investment von 17 Millionen Dollar und dem neuen Besitzer im Rücken stellte Miners Team Lorraine fertig – der Name wurde zu Commodore Amiga geändert. Der hauseigene Chipsatz wurde dazu finalisiert und auf eine vernünftige Größe gebracht. Die Chips wurden nach diversen Leuten benannt, quasi als Codenamen, um nicht zu viel zu verraten im Vorfeld. „Denise" war der grafische Coprozessor, „Paula" für den Sound und die externen Ports zuständig und „Gary" für diverse andere Prozesse. Am wichtigsten war jedoch „Agnus". Zum einen regulierte dieser Chip die RAM-Zugriffe, zum anderen hatte er zwei Coprozessoren (Copper und Blitter), mit dem der Amiga Grafiken erzeugte. Copper konnte gleichzeitig acht Sprites auf dem Bildschirm anzeigen, Blitter bewegte Bitmap-Grafiken deutlich schneller durch den Speicher, als es der Prozessor allein gekonnt hätte.



Softwareseitig tat sich ebenfalls einiges. Intuition wurde in Amiga DOS umbenannt, was zu Amiga OS gekürzt wurde. Es wurde in zwei Teile (und damit Disketten) aufgesplittet: Kickstart kümmerte sich um wesentliche Operationen und kannte gerade genügend Anweisungen, um die eigentlichen Programme zu starten, die auf den eingelegten Floppys waren. Workbench hingegen war die grafische Benutzeroberfläche. Amiga OS war das Windows seiner Zeit und ermöglichte erstmals echtes Multitasking.

Der Öffentlichkeit präsentiert wurde der Amiga 1000 erstmals am 23. Juli 1985 im Lincoln Centre in New York. Commodore ließ wie üblich Prominente die Werbetrommel rühren, in diesem Fall Andy Warhol und Debbie Harry. Sie demonstrierten mit dem Programm Graphic Craft die grafische Leistungsfähigkeit und spielten in Music Craft eine von den Software-Entwicklern geschriebene Synthesizer-Melodie ab. Die Präsentation zeigte Wirkung: Bei seiner Veröffentlichung im September 1985 war der Atari 1000 ein Soforthit. Allerdings war er mit 1.295 Dollar etwa doppelt so teuer wie der Atari ST und außerhalb des Budgets von Endkunden. Normale Spieler waren nicht bereit, weit über 6.000 DM dafür zu zahlen. Zumal die anfängliche Spieleauswahl, abgesehen von *Defender of the Crown* und *Mind Walker*, fast nur aus Atari-ST-Portierungen bestand. Eine ähnliche Marktdominanz, wie sie Commodore mit dem C64 gelungen war, lag damit außerhalb der Möglichkeiten.

Das änderte sich 1987, als Commodore den Amiga 500 vorstellte. Der Amiga 500 war ein Tastaturcomputer, der Grundtugenden der Hardware kondensierte: Er enthielt



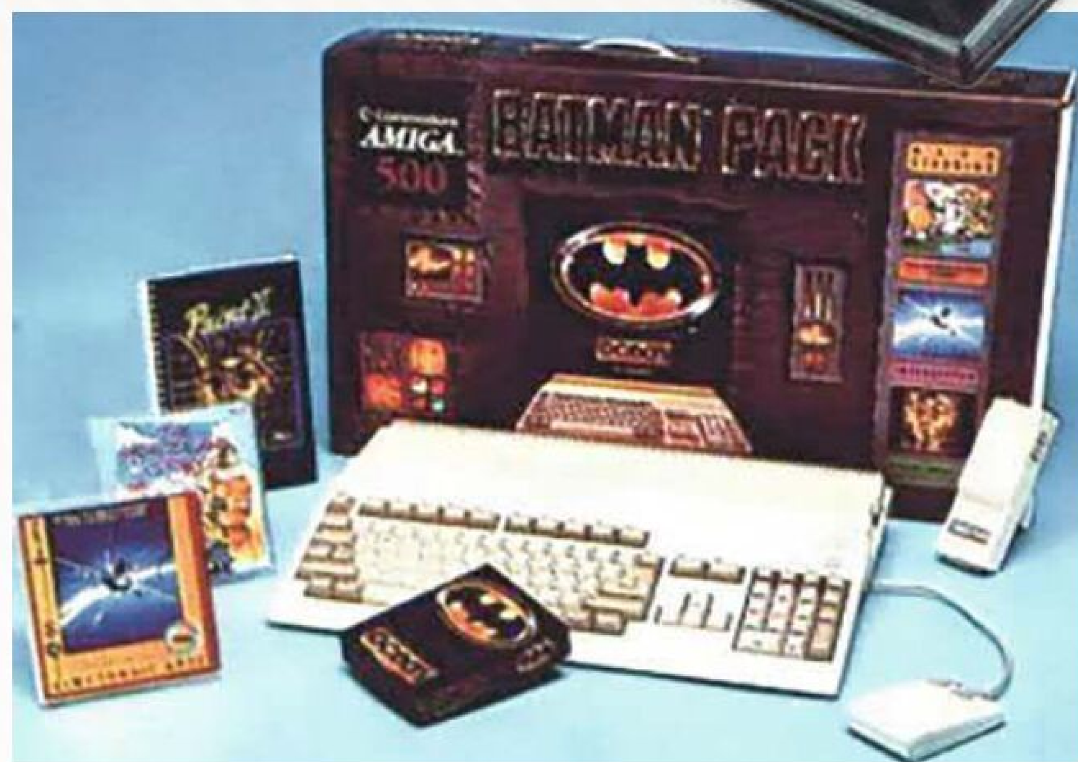
» Erst zusätzliche Hardware machte den CDTV zum vollwertigen A500 (mit zusätzlicher CD-ROM).



» Eine Werbung für den missglückten CDTV.



» Das Cartoon-Classics-Bundle enthielt das fantastische *Lemmings*.



» Ein Werbefoto des in UK sehr erfolgreichen „Bat Packs“.

Mainboard samt aller Spezial-Chips, dazu Erweiterungsslots und ein Diskettenlaufwerk. Er konnte nicht nur an Monitore, sondern auch an Fernseher angeschlossen werden und hatte eine neue Version von Amiga DOS installiert. Durch den Verzicht auf einen Monitor und das schlanke Design sanken die Produktionskosten deutlich – und damit der Endpreis, was ihn zu einem ernsten Gegner für den Atari ST machte.

Im Mai 1987 stellte Commodore den Amiga 500 auf der CeBit vor, Kostenpunkt: etwa 1.100 Mark, also immer noch nicht billig, aber eben nur ein Bruchteil der rund 6.700 Mark des Amiga 1000. Er benötigte auch keine Kickstart-Disk mehr. Cinemawares Grafik-Blender *Defender of the Crown* erschien zeitgleich mit dem A500 und begeisterte europäische Spieler ebenso wie amerikanische. Der Genremix vereinte detaillierte Grafik, zahlreiche Farben auf dem Bildschirm und fantastische Musik – so ein Spiel hatte es auf noch keinem Computer und auf keiner Konsole gegeben. Dass die eigentliche Spielmechanik primitiv war, störte erst mal niemand, Cinemaware besserte später, etwa bei der C64-Konvertierung, etwas nach.

Viele europäische Entwickler fingen im Jahr 1987 an, den C64 und Spectrum hinter sich zu lassen, um für den Amiga zu entwickeln. Der moderate Preis und die offene Entwicklungsumgebung machten ihn zur logischen Wahl für kleinere Spieleschmieden und Einzelentwickler. Heute legendäre Studios wie Psygnosis, Bullfrog, Blue Byte und Thalion entwickelten früh für den Amiga, wodurch dessen Spielekatalog stetig wuchs. Für Spieler in den USA ergaben sich so aber einige Probleme, denn aufgrund der Inkompatibilität zwischen PAL und NTSC mussten sie neue Schalter verbauen und teure Multiformat-Monitore kaufen, um die europäischen Topspiele genießen zu können.

Besonders die britischen Entwickler brachten viele Perlen hervor, man denke nur an *Lemmings* oder *Populous*. Wie schon beim C64 wurde der Amiga 500 immer mehr als Spielegerät und weniger als „ernsthafter“ Personal Computer gesehen. Commodore UK schnürte Bundles mit diversen Spielen und verkaufte sie etwas günstiger. Commodore International setzte länger darauf, den Amiga für Business-Software und Grafikanwendungen zu positionieren. In England trat David Pleasance von Commodore UK mit Warner Bros. in Verhandlungen und kreierte das *Batman Pack*. Enthalten waren der Amiga 500, das *Batman*-Spiel auf Basis des Films von Tim Burton, *The New Zealand Story*, *Interceptor* und *Deluxe Paint 2* von EA – für nur 399 Pfund! Das „Bat Pack“, wie es Fans nannten, half dabei, die Anzahl der Amiga-500-Besitzer in England bis Weihnachten 1989 kräftig anzuheben. Zusammen mit der Popularität in Deutschland (in beiden Ländern verkauften sich je etwa 1,5 Millionen Amigas, weltweit waren es wohl etwa 4,8 Millionen) reichte das, um den Atari ST in seine Schranken zu verweisen.

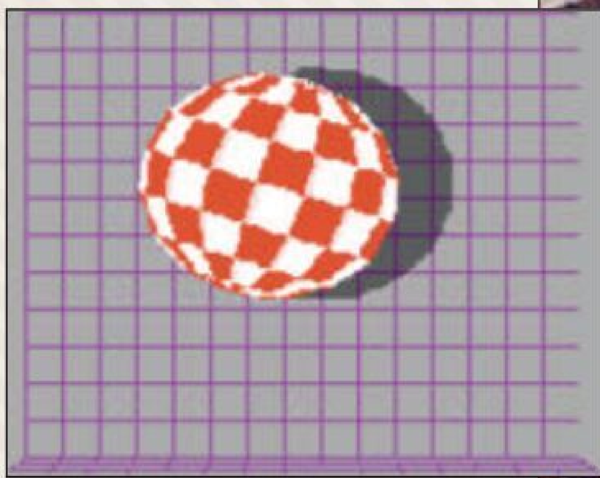
Doch während die Commodore-Niederlassungen in Europa erfolgreich agierten, schlug Commodore International einen Sargnagel nach dem anderen in den Home Computer. Eine der ersten schlechten Entscheidungen war der berüchtigte Commodore Dynamic



» *Marble Madness* war die erste Arcade-Umsetzung auf dem Amiga.



» *Code Name Hell Squad* war das letzte kommerzielle A500-Spiel.



» Die *Boing-Ball*-Demo, wie sie auf der CES zu sehen war.



» Der erste Lorraine-Prototype auf der CES 1984.



» *Shadow of the Beast* stellte grafisch alles bisher Gesehene in den Schatten.



» Viele Anzeigen drückten sich darum herum, warum der A500 tatsächlich so beliebt war.

MISSGLÜCKTE WIEDERAUFERSTEHUNG

Im April 2007 verkündete Amiga Inc., dass sie am ersten neuen Amiga seit 13 Jahren arbeite. Die Firma wollte Power-PC-Technologie nutzen, um gemeinsam mit ACK Software zwei neue Geräte zu fertigen: einen kompakten, im niedrigeren Preissegment angesiedelten Computer und einen hochpreisigen. Allerdings wurden diese Projekte aufgrund von Rechtstreitigkeiten und dem Tod des Vorstandsvorsitzenden und Hauptfinanziers Pentti Kouri nicht umgesetzt werden. Momentan liegen alle Amiga-Rechte bei der C-A Acquisition Corporation.

Total Vision (CDTV), der den Amiga 500 um seine Tastatur und das Diskettenlaufwerk erleichterte. Das CDTV-Gehäuse ähnelte einem VHS-Recorder, wobei es ein CD-ROM-Laufwerk enthielt. Commodore schuf damit 1991 quasi die erste Multimedia-Box – nur hatte noch niemand Verwendung dafür. Der Preis lag mit 1.500 Mark deutlich über dem des Amiga 500, und die Spieleauswahl war geringer. Das CDTV floppte, und Commodore hatte neben dem Spott auch den finanziellen Schaden.

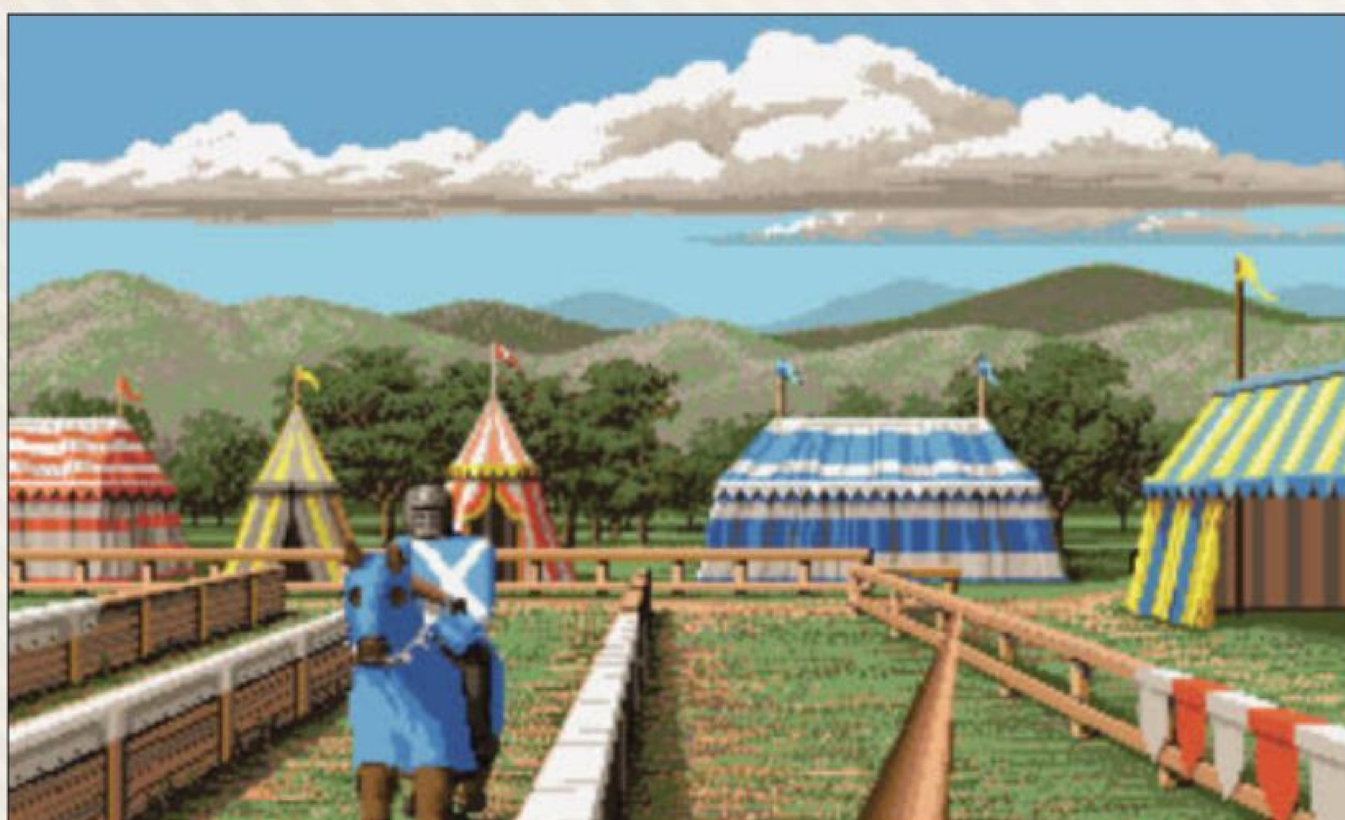
Der Amiga 500 hatte 1991 das vielleicht beste Jahr seiner Geschichte. Aufgrund der neuen Konkurrenz durch Super Nintendo und Mega Drive gingen zwar die Hardwareverkäufe zurück, es kamen aber einige erstklassige Spiele auf den Markt. Um nur ein paar Beispiele zu nennen: *Another World*, *Full Contact*, *SWIV*, *Cruise for a Corpse*, *Lemmings*, *Moonstone*, *Leander*, *Alien Breed*, *The Secret of Monkey Island*, *Mega Lo Mania* und *Exile*. Das Cartoon-Classics-Bundle avancierte in UK zum zweiterfolgreichsten Paket, enthalten waren *Lemmings*, *Die Simpsons*, *Captain Planet* und *Deluxe Paint 3*.

Außerdem wurde 1991 der Amiga 500 Plus veröffentlicht, der mit 1 MB RAM die doppelte Menge Arbeitsspeicher verbaut hatte (wobei jeder „ernsthafte" A500-Nutzer längst eine Speicherweiterung gekauft hatte). Viele Titel nutzten außerdem den neuen ECS-Chipsatz, was jedoch für amerikanische Spieler erneut Probleme bedeutete: Der Amiga 500 Plus erschien nie in den USA. Also mussten beinharte Fans zusätzliche 512 KB RAM verlöten und sogar den alten Agnus-Chip gegen die neue Version ersetzen, damit der neue erweiterte Arbeitsspeicher auch genutzt werden konnte.

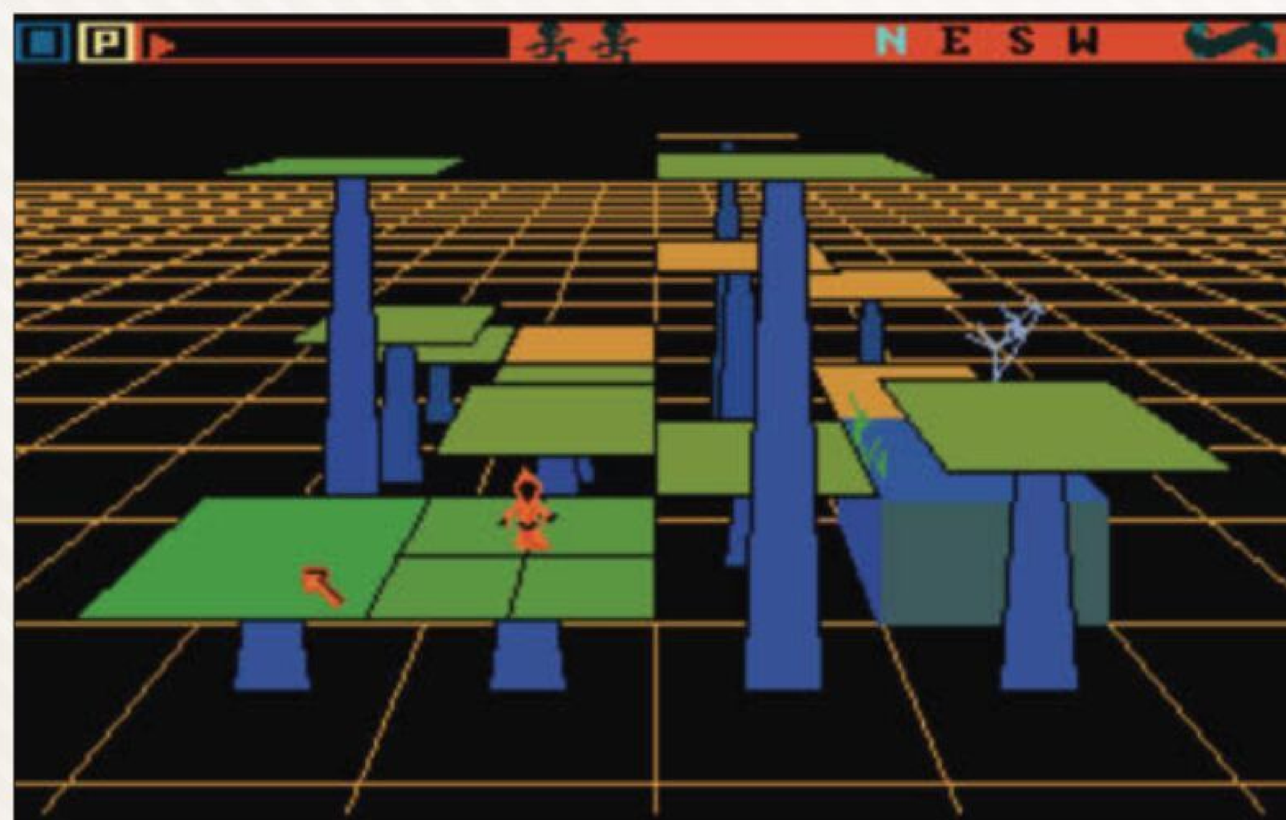
Die Lebensspanne des Amiga 500 plus war jedoch nur kurz: Commodore wollte schon ein Jahr später mit dem Amiga 600 gegen die Konsolenkonkurrenz ankämpfen. Der A600 hatte ein kleineres Gehäuse, wohl um besser ins Wohnzimmer zu passen. Einige Modelle besaßen sogar interne Festplatten – die bisherigen Ansteck-Festplatten waren riesengroß und sehr teuer: Der Redakteur dieser Zeilen kann sich noch gut an sein Messeschnäppchen auf einer Amiga-Messe in Köln erinnern, wo er für „nur" 1.000 Mark eine 20 MB große Festplatte erwarb. Ja, MB, nicht GB.)

Doch die Verbesserungen des A600 waren zu gering, um technisch mit den neuesten Konsolen mitzuhalten. Nachdem sich die Verkäufe nicht wie geplant entwickelten, stellte Commodore die Produktion wieder ein. Doch auf dem Amiga 500 brummten die Software-Verkäufe weiterhin, trotz dem Erstarken der Software-Piraterie. Viele Studios machten gute Umsätze, beispielsweise Team 17, die 1993 nicht weniger als neun Titel veröffentlichten und sich in dem Jahr sogar den „Software-Haus des Jahres"-Preis der Golden-Joystick-Awards mit EA teilten. Die Public-Domain-Szene florierte ebenfalls, es erschienen zahlreiche Indie-Titel, bevor „Indie-Spiel" ein Begriff war.

Doch mit dem Aufkommen aufwändider 3D-Spiele wie *Strike Commander* war auch



» *Defender of the Crown* reichte vielen Spielern als Kaufgrund.



» *Mind Walker* von Bill Williams zählt als erstes Amiga-Spiel, Commodore vertrieb es selbst.



» *Biojet*, eines der neueren Homebrew-Spiele.



dem größten Fan klar, dass die Zeit des A500 zu Ende ging. In den 90er Jahren kam Commodore immer öfter ins Straucheln und musste trotz der starken „echten" zweiten Generation von Amigas (4000, 1200 und CD32) bereits 1994 die Pforten schließen. Das bedeutete aber nicht, dass der Amiga 500 keine neuen Spiele mehr bekam: Im selben Jahr wurden immer noch über 150 neue Titel veröffentlicht, 1995 noch 90 und zwischen 1996 und 2000 weitere 86 Spiele. Amiga-Klassiker wie *Worms*, *Theme Park* und *Beneath a Steel Sky* erschienen also erst nach Ende der Plattform!

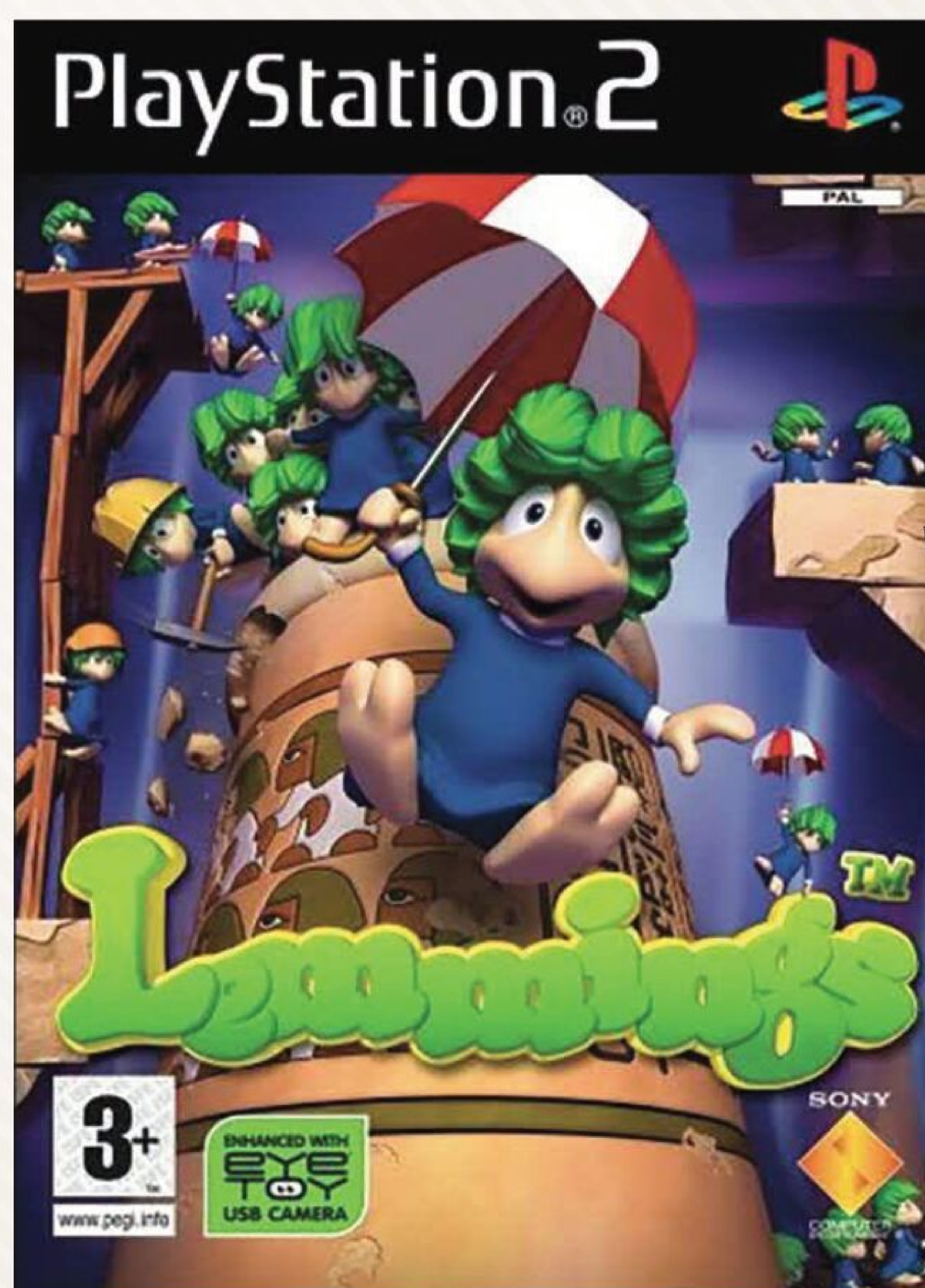
Das Point-and-Click-Adventure Code Name *Hell Squad* war das letzte kommerziell veröffentlichte Amiga-500-Spiel, setzte allerdings ein CD-Laufwerk voraus. Der Umstand, dass es 13 Jahre nach Erscheinen des Computers und sechs Jahre nach dem Ende von Commodore veröffentlicht wurde, zeigt deutlich die Treue der Amiga-Fans. Noch heute haben viele Leute ihren Amiga, spielen auf ihm und produzieren sogar neue Spiele dafür. In den letzten paar Jahren gab es gelungene Projekte wie *Landfill* und *Biojet* – dank der aktiven Emulations-Szene dürfte die Shareware-Versorgung für die nächsten Jahre sichergestellt sein. *Amiga Forever* ist hierfür als einzig legale Quelle die wohl wichtigste Anlaufstelle.

Die Firma Amiga gab es noch eine geraume Zeit, sie wurden in den letzten Jahren immer wieder weiterverkauft und wandte sich erneut der Hardware-Entwicklung zu. Letztlich gab das Unternehmen aber im Jahr 2020 alle Rechte an die C-A Acquisition Corporation ab, die von Mike Battilana geleitet wird. Dieser besitzt auch Cloanto, die Firma hinter *Amiga Forever*.

Obwohl es überraschend wenig gute Exklusivtitel gab, waren doch oft die Amiga-Versionen die besten im Heim-Computer-Vergleich. Vielen europäischen Entwicklern erlaubte das offene System den Einstieg in die Branche, etliche davon sind zu renommierten Softwarehäusern herangewachsen. Rockstar North, Team 17 und Sony Liverpool sind nur ein paar Beispiele. Das aus heutiger Sicht größte Vermächtnis des Amiga 500 ist dann auch nicht der Computer selbst, sondern seine fantastische Spielebibliothek.



» Im Jahr 1985 war die fensterbasierte Workbench-Benutzeroberfläche ein technisches Wunder.



» Amiga-Marken sind heute noch präsent.



» Diese zwei Sonder-Editionen wurden in Deutschland produziert.

ZEHN DER BESTEN

Der Amiga 500 von Commodore (nebst kompatiblen Geschwistern) war ein sehr erfolgreicher Heimcomputer, entsprechend gibt es eine Vielzahl erstklassiger Spiele für den Rechner – auch wenn darunter, wie damals üblich, nur wenige Plattform-Exklusivtitel waren. Beim Zusammenstellen dieser Liste (und auch der weiteren Spiele-Artikel in diesem Sonderheft) waren wir vor allem darauf bedacht, ein breites Feld an Genres abzudecken.

WORMS

» ERSCHIENEN: 1995
» PUBLISHER: OCEAN SOFTWARE
» ENTWICKLER: TEAM 17

01 Im Jahr 1995 war der Amiga 1000 bereits zehn Jahre alt und der Amiga 500 schon seit einem Jahr eingestellt. Man könnte also meinen, dass alle wichtigen Titel für die Plattform längst erschienen waren. Andy Davidson und Team 17 waren jedoch anderer Ansicht und veröffentlichten mit *Worms* einen wahren Meilenstein für das Altgerät. Die Spielereihe mit den Wirbellosen verkaufte sich seitdem millionenfach, verteilt auf mehrere Systeme, Sequels und Spinoffs.

Ihre ersten Kriechversuche unternahm sie aber auf dem Amiga – diese Debüt war in fünf langen Jahren von einem Einzelkämpfer in Blitz BASCIC programmiert worden. Die taktischen Gefechte mit allerlei verrückten Waffen und viel Humor sind vor allem im Multiplayer bis heute echte Spaßgranaten. Das erste *Worms* war nicht nur ein Achtungserfolg, sondern auch der Beweis, dass der Amiga einfache Hobby-Entwickler zu Millionären machen konnte. Selbst nach seinem Lebensende noch.





SPEEDBALL 2

» ERSCHIENEN: 1990 **» PUBLISHER:** IMAGE WORKS
» ENTWICKLER: BITMAP BROTHERS

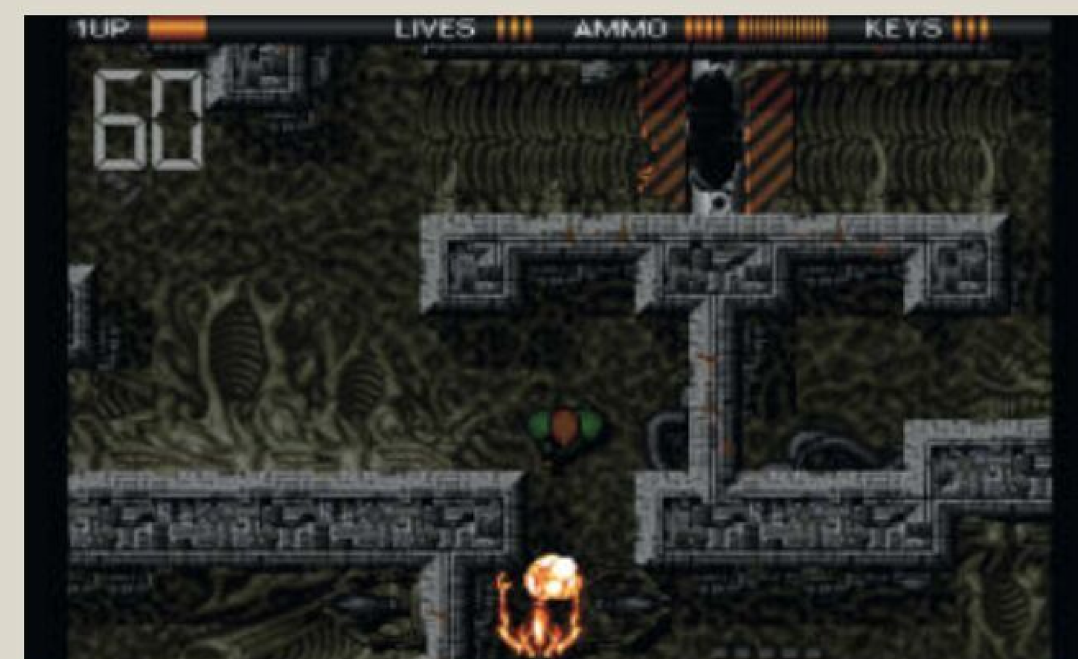
05 Als Vivid Games im Jahr 2013 eine Neuauflage von *Speedball 2* veröffentlichte, sorgte sie für viel Spaß und Begeisterung in der Retro-Gamer-Redaktion. Doch auch das Amiga-Original erfüllt unsere wohligen Erinnerungen. Der unverkennbare Stil der Bitmap Brothers mit seinen metallischen Elementen und die begeisterten „Ice Cream! Ice Cream!"-Rufe in den Pausen machen jedoch nur einen Teil des Kults um *Speedball 2* aus. Die wahren Alleinstellungsmerkmale waren das selbst erdachte Regelset der fiktiven Sportart und der unkomplizierte Zwei-Spieler-Modus, der für viele durchgespielte Nächte verantwortlich war. Dazu die langfristig motivierende Liga mit Zukäufen und Weiterbildung der Sportler – würde es echte Speedball-Matches geben, wir würden sie uns ansehen!



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

» ERSCHIENEN: 1991 **» PUBLISHER:** US GOLD
» ENTWICKLER: LUCASFILM GAMES

06 Dank seiner grafischen Leistungsfähigkeit und der Maus als Eingabegerät war der Amiga die perfekte Heimat für Point-and-Click-Adventures. Einen Liebling aus der Masse an Titeln herauszupicken, fiel uns wirklich schwer. Aber für etliche von uns war *The Secret of Monkey Island* (siehe auch Titelstory von Retro Gamer 3/2021) der Genre-Erstkontakt auf dem Amiga – und so hat es seinen Platz auf der Liste hier redlich verdient. In dem Adventure auf Basis einer verbesserten Version der SCUMM-Engine stimmt einfach alles: Es sieht super aus, hat knackige Rätsel und der Humor ist unvergleichlich. Wenn sich alle Probleme der Welt mit Beleidigungs-Schwertkämpfen lösen lassen würden, wäre sie doch gleich ein viel schönerer Ort…



ALIEN BREED

» ERSCHIENEN: 1991 **» PUBLISHER:** TEAM 17
» ENTWICKLER: TEAM 17

07 Vor *Alien Breed* hatte Team 17 nur einen weiteren Titel veröffentlicht, das Beat-em-up *Full Contact*. Das zweite Spiel des Studios war ein Draufsicht-Actionspiel mit starken *Gauntlet*- und *Alien*-Einflüssen. Es konnte Kritiker und Fans gleichermaßen für sich gewinnen, was nicht zuletzt an der für damalige Verhältnisse bahnbrechenden Grafik lag. Dazu gab es sogar Sprachsample. Die Technik ließ sich *Alien Breed* auch etwas kosten, als eines der ersten Amiga-Spiele forderte es 1 MB RAM. Der Spielspaß stimmte: Allein oder im starken Koop-Modus säubern wir die Gänge einer Science-Fiction-Station von Aliens, mit vielen coolen Waffen. Team 17 erwarb sich durch *Alien Breed* den Ruf als Lieferant hochqualitativer Arcade-Spiele für den Amiga. Die Fortsetzungen waren zwar technisch noch besser, boten aber nicht mehr den Überraschungseffekt

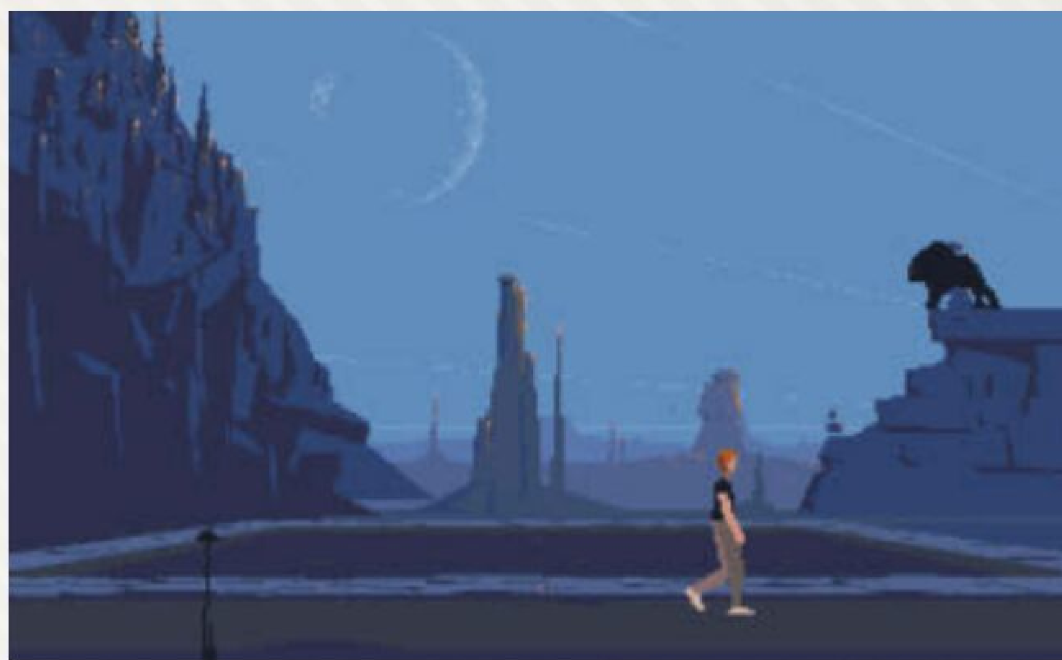


JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

» ERSCHIENEN: 1991 **» PUBLISHER:** VIRGIN

» ENTWICKLER: ARCHER MACLEAN

02 Auch wenn die Sportart in Deutschland nicht die größte Fangemeinde hat, ist *Jimmy White's Whirldwind Snooker* mit Bedacht auf dieser Liste. Es war die erste Software-Umsetzung, die es schaffte, Snooker weitestgehend originalgetreu auf einen Heimcomputer zu übertragen. Bis heute ist es ein sehr gutes Sportspiel. Das liegt nicht zuletzt an der 3D-Grafik und korrekten Physik-Simulation, die den Amiga so stark forderte, wie es die meisten Spieler nicht für möglich gehalten hätten. Nicht zuletzt ist der Humor zu erwähnen: Uns zaubert es jedenfalls noch immer ein Lächeln aufs Gesicht, wenn die Kugeln alberne Grimassen schneiden, wenn wir lange für unseren Stoß brauchen.



ANOTHER WORLD

» ERSCHIENEN: 1991 **» PUBLISHER:** VIRGIN

» ENTWICKLER: DELPHINE SOFTWARE

03 Denkt man an Grafikwunder auf dem Amiga, fallen einem wohl zunächst *Defender of the Crown* und *Shadow of the Beast* ein. Allerdings leiden beide unter einem Problem: Das Spiel selbst hat wenig Substanz. *Another World* hingegen bot nicht nur schicke Optik, sondern auch (allerdings ein wenig arg auf pixelgenaue Sprünge setzenden) Spielspaß. Im Kern kann es als Verwandter von *Prince of Persia* beschrieben werden, bei dem die Schwerter durch Lasterpistolen ausgetauscht wurden. Dazu gab es noch eine Menge kniffliger Action-Puzzles. Durch die Nutzung von Vektorgrafik sowohl fürs Spiel selbst als auch die Cutscenes sah *Another World* wirklich beeindruckend aus. Der alleinige Entwickler Éric Chahi betreibt mit Pixel Reef mittlerweile ein eigenes Studio, das 2020 mit *Paper Beast* sein Erstlingswerk veröffentlicht hat.

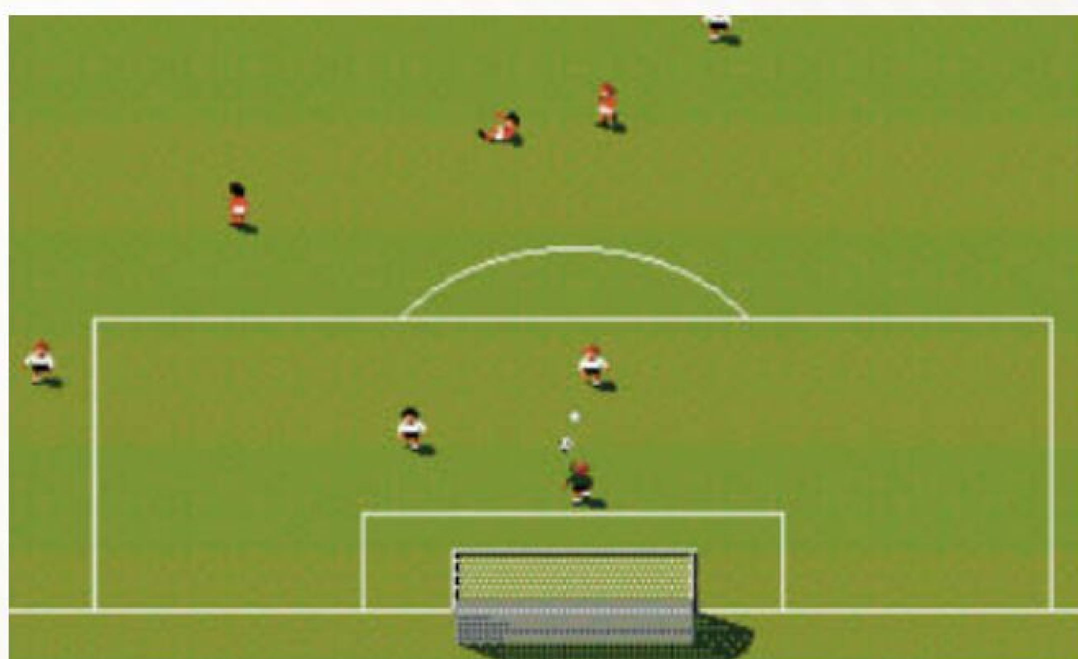


LEMMINGS

» ERSCHIENEN: 1991 **» PUBLISHER:** PSYGNOSIS

» ENTWICKLER: DMA DESIGN

04 Längst gehört *Lemmings* zu den Spielereihen, von denen jeder Spieler zumindest schon einmal gehört hat. Die meisten haben eine der zahlreichen Versionen auch schon selbst gespielt. Die kleinen, suizidalen Zweibeiner haben zwar mit ihren biologischen Vorbildern nichts zu tun, watscheln aber auf so ziemlich jeder bekannten Hardware der Welt herum. Der erste Teil war im Jahr 1991 ein Amiga-Überraschungshit, was vor allem am neuartigen Spielprinzip lag. Mit Maus und Icons müsst ihr die hirnlosen Wesen davor bewahren, in ihren Tod zu laufen. Die ebenso simple wie detailverliebte Darstellung und die nachvollziehbare Steuerung machten es ideal für Einsteiger, gleichzeitig blieben die späteren Levels auch für Gehirnakrobaten fordernd genug. *Lemmings* war wie gemacht für gesellige Runden mit Familie oder Freunden am Amiga.



SENSIBLE SOCCER

» ERSCHIENEN: 1992 **» PUBLISHER:** RENEGADE

» ENTWICKLER: SENSIBLE SOFTWARE

08 Seit der Erfindung von Videospielen gibt es auch virtuellen Fußball auf den Bildschirmen. Mit fortschreitender Technik gingen die Umsetzungen immer mehr in Richtung Simulation, doch mit *Sensible Soccer* bewies Sensible Software im Jahr 1992, dass auch ein lockerer Ansatz viel Spaß bringen kann. Dieser auf Spielfreude betonte Fokus machte den Titel für viele Amiga-Besitzer zum Nonplusultra, was Fußball angeht. Auch wenn Fouls vom Schiedsrichter gekonnt ignoriert wurden (oder gerade deshalb?), wurde Sensible Soccer besonders von Multiplayer-Freunden geschätzt. Etliche Fans haben ihren Amiga nur für dieses Spiel bis heute behalten. Den ebenfalls sehr starken Nachfolger, *Sensible World of Soccer*, könnt ihr auch auf Xbox 360 und Xbox One spielen.

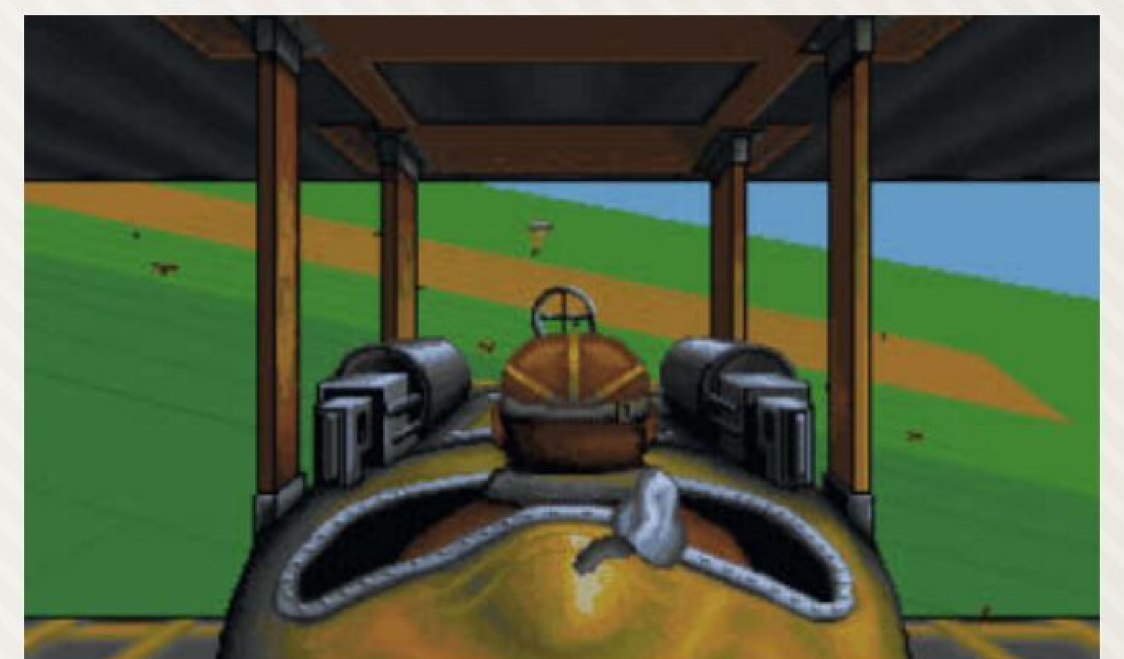


THEME PARK

» ERSCHIENEN: 1994 **» PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS

» ENTWICKLER: BULLFROG

09 In den frühen 90ern gab es einen Platzhirschen im Bereich der Ressourcen-Management-Spiele: *Sim City* von Will Wright. Doch so gut der einflussreiche Klassiker auch war, er hatte ein großes Problem: Die Städteplanung war auf Dauer arg trist und auch abwechslungsarm. Viele Spieler wollten etwas bunteres, etwas mit flotten Fahrzeugen und kleinen, sich übergebenden Figuren. Die Entwicklerlegende Peter Molyneux vernahm den Ruf der Jugend und schuf, Jahre nach seinem wegweisenden *Populous*, die Vergnügungspark-Simulation *Theme Park*. Es machte einfach Freude, möglichst spektakuläre Achterbahnen zu gestalten. Aber nicht minder, den kleinen bösen Kapitalisten in uns zu kitzeln, wenn wir etwa die Pommes extra salzig gemacht haben, um die Getränkeverkäufe anzukurbeln.



WINGS

» ERSCHIENEN: 1990 **» PUBLISHER:** CINEMAWARE

» ENTWICKLER: JEFF CINEMAWARE

10 Abwechslung schien bei der Entwicklung von *Wings* ganz oben auf der Prioritätenliste zu stehen. Das Actionspiel vor Hintergrund des Ersten Weltkrieg bot isometrische Shoot-em-up-Abschnitte, zweidimensionale Bombadierungs-Sequenzen und sogar dreidimensionale Dogfights, die ihrer Zeit weit voraus waren. Die Spieler konnten kaum fassen, dass das Gezeigte auf einem Amiga lief – im Jahr 1990 war sie so auf wenigen anderen Computern möglich und selbst im Vergleich zur Spielhalle ungewöhnlich. Dazu war *Wings* kein primitiver Ballerspaß, sondern versuchte mittels Tagebucheinträgen zwischen den Missionen, auch eine emotionale Ebene zu besetzen. In den Einträgen wurden die Erlebnisse des Hauptcharakters aufbereitet und das in einer so schonungslosen Weise, wie es selbst heutigen Spielen oft schwerfällt. *Wings* ist eines der absoluten Highlights der Amiga-Ära!



Defender of the Crown

Retro Gamer blickt zurück auf den ersten Spiele-Meilenstein von Cinemaware und gleichzeitig auf den ersten Titel, der eine kinoreife Inszenierung auf die Bildschirme zauberte.



Es gibt nicht viele Spiele, die man getrost als „System Seller" bezeichnen kann. *Defender Of The Crown* war bei seinem Erscheinen im Jahr 1986 ein solcher Titel für den Amiga 500. Es ließ euch in einem Genremix aus Strategie und Action das mittelalterliche England erobern. Die damals sehr große Datenmenge von 1,5 Megabyte kam auf zwei Disketten daher, die klugerweise als „Filmrollen" betitelt waren. Viele Spieler wollten schon allein aufgrund der beeindruckenden ruckelfreien Animationen und der orchestralen Musik einen Amiga haben. Das Spiel wurde zu einem großen Erfolg für Cinemaware und führte zu weiteren Titeln wie *The King Of Chicago, Rocket Ranger* und *It Came From The Desert*.


» [Amiga] Während des Ladens hört man Fanfarenklänge …


» [Amiga] Vor dem Burgtor warten einige Schwertkämpfe.



„Defender ist eine Mischung aus Strategie, Action und ein wenig Rollenspiel. Na ja, nur eine kleine Prise davon, aber immerhin." BOB JACOB, EXECUTIVE PRODUCER



» [Amiga] Wie bei einem RPG gab es verschiedene Charakterwerte.

Bob Jacob, der Mitbegründer von Cinemaware (vormals Master Designer Software), fand die Art und Weise, wie Spiele zu jener Zeit programmiert und künstlerisch gestaltet wurden – nämlich meist von ein und derselben Person –, langweilig. Also beschloss er, es mit Cinemaware anders zu machen. Bald hatte er eine vage Idee zu einem Spiel, das einerseits die Konzepte des beliebten Brettspiels *Risiko* nutzen, andererseits eine Mischung aus „Rittern, Turnieren und Jungfern in Not" sein sollte. Als er seine Gedanken im Februar 1986 mit seinem Kollegen Kellyn Beeck besprach, passten die Vorstellungen der beiden gut zusammen und es entstand bald ein erstes Konzept. Beeck wusste, dass er mit dem mittelalterlichen England als Szenario aus dem Vollen schöpfen konnte, und baute tapfere Ritter, edle Damen und sogar Robin Hood ins fertige Spiel ein.

Wie auch bei Filmen üblich, zeichnete Beeck aufwendige Storyboards, die zum kinoreifen Spielgefühl von *Defender Of The Crown* und vielen späteren Spielen von Cinemaware entscheidend beitrugen. „*Defender* ist eine Mischung aus Strategie, Action und sogar ein wenig Rollenspiel. Na ja, nur eine kleine Prise davon, aber immerhin", sagt Jacob über den Ansatz, den das Team für den Titel wählte. *Defender Of The Crown* war das erste in einer langen Reihe von Spielen, die neue Maßstäbe bei der Präsentation setzten und die Videospiele näher ans Kino rückten – auch wenn spielmechanisch nicht immer Gewaltiges herauskam. Cinemaware war zudem dafür bekannt, ihre Titel akkurat und mit hohem Aufwand auf andere Plattformen zu portieren. So blieb die C64-Fassung von *Defender Of The Crown* zwar grafisch weit hinter dem Amiga-Original zurück, überholte es aber im spielerischen Aspekt.

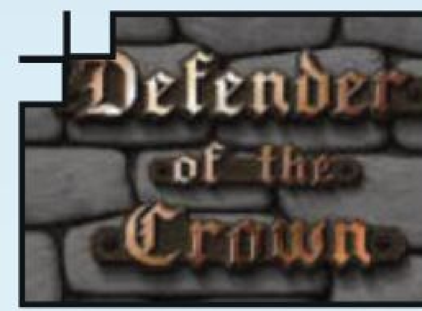
Gemeinsam mit dem Produzenten John Cutter stand Beeck vor der Aufgabe, ein Team für das ambitionierte erste Spiel zusammenzustellen. Durch die Zusammenarbeit mit der Firma Aegis Development traf Cinemaware (damals noch Master Designer Software) auf Jim Sachs. Dieser konnte bereits Erfolge auf dem C64 vorweisen, wollte aber gerne mehr mit dem Amiga machen, da er dessen Fähigkeiten schätzte. Bald wurde er als Art Director eingestellt und hatte ein Team von sechs weiteren Grafikern unter sich. In Los Angeles traf man auf Jim Cuomo, der dort auf Verkaufstour war, und stellte ihn ein, um die Spielmusik zu komponieren. Ebenso wurden zwei weitere Programmierer angeheuert.

Obwohl die Arbeit an den Grafiken für das Spiel schnell voranging, gab es viel zu tun, und die Hilfsmittel waren zu jener Zeit eher beschränkt. Sachs musste die Bilder Pixel für Pixel mit einem Tool namens Graphicraft erstellen, da Deluxe Paint damals noch nicht auf dem Markt war. Auf dieses spätere Standardprogramm konnte Sachs erst am Ende umstellen, wobei er durchaus Schwierigkeiten damit hatte, sich in die Software einzuarbeiten. In das neu eingeführte Dateiformat allerdings verliebte er sich auf Anhieb: „Was für ein großartiges Geschenk das ILBM-Format doch für uns Grafiker war!", freut er sich noch heute. „Durch die Möglichkeit, mehr als einen Farbbereich zu definieren, wechselte der Computer diese bei der Anzeige automatisch ab. Dadurch wurden tolle Wassereffekte und glitzerndes Metall möglich. Ein bisschen schimmerndes Wasser hier, eine flackernde Fackel dort, und schon kam Leben in die Hintergrundbilder auf dem Amiga, was ohne die Farbtabellenrotation einfach nicht möglich gewesen wäre."

Jim Cuomo bekam bis zuletzt die Grafiken nicht zu Gesicht und sollte sich für die Musik im Spiel vom Filmklassiker *Die Abenteuer von Robin Hood* inspirieren lassen. Das tat er auch, benutzte aber ebenso ein Piano für einige Stücke, welche dann von Bill Williams für den Amiga umgesetzt wurden.

Leider konnten die ursprünglichen Programmierer auch nach Wochen nichts Brauchbares vorweisen, und so geriet das ganze Projekt in Gefahr. Damals galt allgemein die Meinung, dass eigentlich nur zwei Personen die Maschine richtig beherrschten, nämlich R. J. Mical, der die „Intuition"-Oberfläche auf dem Amiga geschaffen hatte, und Carl Sassenrath, von dem ein Low-Level-Betriebssystem namens „Exec" stammte. Am Ende wurde Mical dafür verpflichtet, das Projekt voranzutreiben.

In nur sechs Wochen schaffte Mical es, das Spiel zu retten, indem er mit seinem Programmcode eine Verbindung zwischen den Grafiken und der Musik herstellte, die der Rest des Teams kreiert hatte. Er schuf das „Mical Game System", das später auch für andere Titel genutzt wurde.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** MINDSCAPE
- » **ENTWICKLER:** MASTER DESIGNER SOFTWARE (CINEMAWARE)
- » **ERSCHIENEN:** 1986
- » **PLATTFORMEN:** AMIGA (C64, DOS, NES, APPLE IIGS, ATARI ST, APPLE MACINTOSH, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, COMMODORE CDTV, CD-I, WINDOWS, GAME BOY ADVANCE, IOS)
- » **GENRE:** ACTION/STRATEGIE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SDI
SYSTEME: AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, ZX SPECTRUM, DOS, MACINTOSH
JAHR: 1986

IT CAME FROM THE DESERT (ABGEBILDET)
SYSTEME: AMIGA, ATARI ST, MEGA DRIVE, TURBO GRAFX 16, DOS
JAHR: 1989

WINGS
SYSTEME: AMIGA, GAME BOY ADVANCE
JAHR: 1990

Im Rückblick scheint es fast so, als hätte Mical die Art und Weise der zukünftigen Spielentwicklung vorweggenommen. Ein Programm namens Aegis Animator erlaubte es auch Nicht-Programmierern, verschiedenste Animationen zu erzeugen. So konnten etwa alle Zwischenbilder zwischen zwei festen Schlüsselbildern automatisch generiert werden – eine Technik, die heute etwa auch bei Adobe Flash benutzt wird. Mical schrieb den Code, der es erlaubte, die so erzeugten Animationen in Spielen zu verwenden. Sachs hingegen griff in die Trickkiste der Vergangenheit. „Für die Seitenansicht bei den Turnieren benutzte ich 100 Jahre alte Rotoskopien von Eadweard Muybridge. Aus Speicherplatzgründen musste ich sie zwar auf nur fünf Bilder reduzieren, aber die Animation war trotzdem ziemlich überzeugend", erklärt er.

Leider gerieten die Dinge am Ende des Entwicklungsprozesses aufgrund enger Terminvorgaben ein wenig aus dem Ruder. Damit Cinemaware nicht das Geld ausging, musste das Spiel unbedingt zu Weihnachten 1986 in den Regalen stehen. Dadurch mussten viele Kompromisse getroffen werden. So arbeitete fast jeder von zu Hause aus (Sachs etwa wohnte über 200 Kilometer vom Firmenbüro entfernt) und sammelte fleißig Überstunden an. „Die wochenlangen 20-Stunden-Tage gingen mir und den anderen wirklich an die Substanz", erzählt Sachs. Nun mussten auch große Features entfallen. „Die kleinen Strichmännchen bei den Schwertkämpfen waren bestimmt nicht meine erste Wahl. Die Duelle sollten eigentlich aus der Ego-Perspektive stattfinden, doch das war leider einfach zeitlich nicht mehr drin."

Obwohl die Amiga-Version als die mit der besten Grafik und dem besten Sound gilt, fielen viele Spielelemente dem Sparzwang zum Opfer und waren erst in anderen Versionen zu finden. So findet der Kampf gegen fremde Armeen beim Amiga im Hintergrund statt, während man beim C64 oder dem Atari ST verschiedene Strategien hierzu auswählen kann, etwa eine offensive, neutrale oder defensive Grundstrategie.

Dieses großartige Projekt von Cinemaware war für alle Beteiligten also nicht immer einfach – und scheint dennoch einen bleibenden Eindruck auf sie hinterlassen zu haben. „Ich bin einfach froh, dass ich zur richtigen Zeit am richtigen Ort war, um dabei zu sein", sagt Sachs heute. „Wir haben in letzter Zeit oft über *Defender* nachgedacht", fährt Beeck fort. Als wir R. J. Mical zur Version für das Intellivision befragen, grätscht er dazwischen und witzelt: „Ich will selber den Code schreiben!" Doch ist das tatsächlich ein Scherz? Wir haben den Eindruck, dass *Defender Of The Crown* nicht nur bei den Spielern, die es bis zum heutigen Tag gerne spielen, eine Herzenssache ist. 

» [C64] Früher war dies fantastische Grafik auf dem C64.



HOMECOMPUTER-KLASSIKER

Lionheart

AUF DRACHENFLÜGELN ZU NORKAS FESTUNG

» **PUBLISHER:** THALION
» **ERSCHIENEN:** 1993
» **HARDWARE:** AMIGA

Auf seiner Verfolgung des bösen Norka hat der Katzenmensch Valdyn schon etliche Hindernisse überwunden: riesige Kreaturen, unwegsames Gelände, sogar den Ritt auf einem Dinosaurier. Doch *Lionheart* legt sogar noch einen drauf! Denn die Festung von Norka schwebt in der Luft, und fliegen kann Valdyn nicht – also schwingt er sich auf den Rücken eines feuerspeienden Drachen.

In diesem erinnerungswürdigen Level wird der Amiga-Exklusivtitel vom Jump-and-run zum Shoot-em-up. Ihr könnt die Richtung eurer Feuerbälle kontrollieren und schießt so die Gegner ab, die den Himmel verdunkeln. Nach diesem Abschnitt folgt erst noch der wahre Härtetest: ein metallischer Drache, dem tödliche Laserstrahlen aus seinem Maul brechen. Nachdem ihr auch noch diesen Gegner respektive dessen Piloten ausgeschaltet habt, dürft ihr endlich die Basis von Norka infiltrieren. *

BIOGRAFIE

Während sich gerade einige britische Entwickler nicht an die Spezial-Chips des Amiga herantrauten, zauberten andere damit kleine technische Wunderwerke. Gerade das Gütersloher Studio Thalion war auf technisch eindrucksvolle Spiele spezialisiert. Das Amiga-exklusive *Lionheart* bildet da keine Ausnahme. Das Kernprinzip eines Hack-and-slash-Titels mit Plattforming mag nicht übermäßig kreativ gewesen sein, die Präsentation ließ die Fachpresse aber staunend zurück. Leider war Thalion kein langfristiger kommerzieller Erfolg vergönnt, und so war *Lionheart* einer der letzten der rund 20 Titel des Studios: Nach der Veröffentlichung des RPGs *Ambermoon* schloss es im Jahr 1994 die Pforten.

KLASSISCHE MOMENTE IN *LIONHEART*

Grafischer Überfluss



Viele Spieler konnten gar nicht fassen, wie *Lionheart* auf dem Amiga überhaupt funktionierte. Das Spiel nutzte sämtliche Programmiertricks, um Hunderte von Farben und beeindruckende Parallax-Effekte darzustellen, während es auch noch geschmeidige Animationen bot. Die technischen Spielereien verschönerten zudem etwas, das auch allein schon glänzen konnte, nämlich die einzigartigen Designs von Henk Nieborg.

Walk the Dinosaur



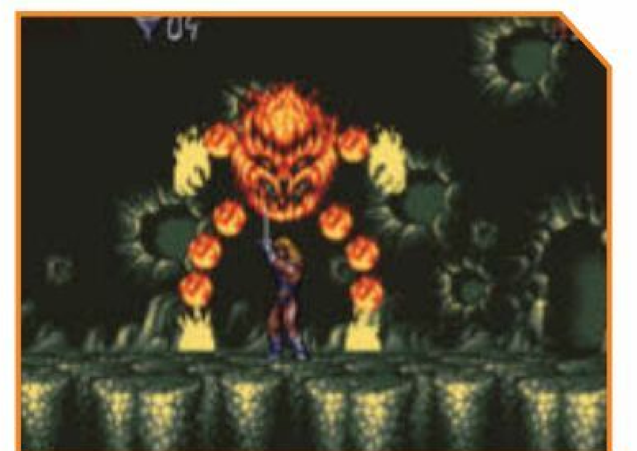
Wie schon erwähnt, darf Valdyn auf einem Dinosaurier reiten. Das allein wäre schon ein Highlight für ein damaliges Jump-and-run. Dazu müsst ihr euch aber noch mit einem Luftschiff herumschlagen, das euch mit Bomben zurück in die Steinzeit sprengen will. Also springt ihr immer wieder von eurem Flugtier ab, um den bis zu diesem Zeitpunkt gefährlichsten Gegner abzuwehren.

Turm des Terrors



Als ob es nicht schon schwer genug wäre, den Turm auf einer Vielzahl schwingender Plattformen hochzuklettern, muss sich Valdyn dabei mit einigen Gegnern herumschlagen. Noch gefährlicher ist allerdings der stetig steigende Wasserspiegel, denn unser Katzenmensch kann nicht schwimmen – lasst ihr euch zu viel Zeit, ertrinkt er jämmerlich.

Brennender Mann



Ein Kampf gegen eine Kreatur, die doppelt so hoch wie euer Held ist, war den Designern nicht knifflig genug. Um sicherzustellen, dass ihr auch wirklich möglichst schmerzvoll sterbt, besteht der riesige Gegner zum Überdruss noch aus Feuer. Ein klarer Fall einer viel zu gefährlichen Situation, in der ihr am besten schnell das Weite sucht!

KLASSIKER-CHECK



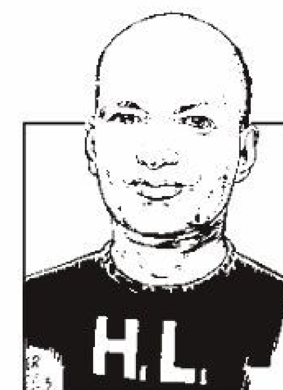
War es nun das perfekte Sportspiel für Actionfans – oder der ideale Actiontitel für Sportfreunde? Souverän setzte sich *Speedball 2* zwischen die Genrestühle und macht dort dank seiner zeitlosen Spielbarkeit heute noch eine famose Figur.

Schon 1988 experimentierten die Bitmap Brothers mit einer futuristischen Sportart, die unkompliziert und schnell genug war, um auch Leibesertüchtigungs-Muffel anzulocken. Das erste *Speedball* hatte kleine, schmale Arenen, die lediglich vertikal scrollten. Das Herumgebolze eines an den Wänden abprallenden Balls war durchaus spaßig, fühlte sich aber eher wie *Breakout* als wie der Teamsport der Zukunft an.

1990 meldete sich die *Speedball*-Liga zurück. Die Bitmaps hatten bei der *Brutal Deluxe* unterbetitelten Fortsetzung das Spielprinzip in allen Belangen konsequent verbessert und erweitert, ohne die Grundidee zu verhunzen. Die Teams wurden auf jeweils neun Athleten vergrößert, die erweiterten Spielfelder scrollten jetzt in alle Richtungen. Im Kampf um den Ball ist so ziemlich alles erlaubt; brutale Fouls werden nicht bestraft, sondern belohnt: Tackeln wir einen gegnerischen Spieler so mürbe, dass er verletzt ausgewechselt wird, gibt's dafür genauso viele Punkte wie fürs Erzielen eines Tores. Die Keeper an beiden Enden des Spielfelds sind ihrerseits rabiate Rowdies, die beim Grabschen nach dem Ball so rücksichtslos Angreifer niedermähen, dass man sie für den Toni-Schuhmacher-Gedächtnispreis nominieren möchte.

Hinter der krachigen Fassade stecken bemerkenswert viele Details und Finessen. Auf dem Spielfeld liegen Boosts und Kleingeld herum, in einem Manager-Menü investieren wir die Barschaft in Training und Transfers, um unser Team langfristig aufzubauen. Ein Liga-Modus mit einer guten Bandbreite an Computergegnern sorgt für kompetente Solo-Beschäftigung, aber nichts erreicht die Intensität von Zwei-Spieler-Duellen.

Gegenüber Eurogamer.net fasste es Mike Montgomery von Bitmap Brothers einmal treffend zusammen: „Der Einzelspieler-Modus mit Liga und Pokal war gut, aber *Speedball 2* war vor allem ein Zwei-Spieler-Game. Du konntest dich im Pub betrinken, dann ein paar Pizzas schnappen und mit deinen Kumpels nach Hause gehen, um *Speedball 2* bis in die frühen Morgenstunden zu zocken. Es war diese Art von Spiel."



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE

STRAFFE STEUERUNG



Ein Feuerknopf reicht

In modernen Sportspielen verknotet man sich bei mancher Tastenkombination regelrecht die Finger, doch *Speedball 2* begnügt sich bei der Steuerung mit einem einzigen Feuerknopf. Erstaunlich, was sich damit alles anstellen lässt: Die Länge des Knopfdrucks bestimmt die Wurfweite und Höhe, dem Ball lässt sich sogar etwas Effet verleihen. Die erforderte Diagonalpräzision ist eine Domäne von Digital-Joysticks wie dem Competition Pro. Die Mega-Drive-Umsetzung spielt sich mit dem Controller-Steuerkreuz eine Spur schwammiger, von der üblen Touchscreen-Bedienung der iOS-Neuauflage *Speedball Evolution* mal ganz zu schweigen.

TEMPO UND SPIELGEFÜHL



Rasante Rüpel

Die erste Regel von *Speedball 2* lautet: Es gibt keine Regeln in *Speedball 2*! Ok, welche Aktion wie viele Punkte einbringt, ist irgendwie definiert. Aber was sich die Spieler gegenseitig antun dürfen, das fällt in die Kategorie „alles geht“. Ohne Sorge vor farbigen Kartonscheiben wird gegrätscht, was der Joystick hergibt. Ballbesitz währt selten lange: Ein Gegenspieler ist nie weit, vor dem nächsten Tackling sollte man die Kugel rasch wieder los werden – bevorzugt in Richtung des anderen Tors, versteht sich. Alles geschieht mit einem scharfen Tempo, dem jedoch die Balance zwischen Kontrollierbarkeit und Chaos gelingt.

EXTRAS IN DER ARENA



Gut gefüllte Spielwiese

Die Vergrößerung von Spielfeld und Mannschaften war die vielleicht wichtigste Verbesserung gegenüber dem Vorgänger. Pässe spielen nun eine größere Rolle, die Schlägertruppe reift zum richtigen Team. Gespielt wird immer in derselben Arena, doch zufällig verteilte Extras und Geldmünzen sorgen für eine unberechenbare Komponente. Es geht nicht nur ums Torewerfen – die Vielfalt des Spielfelds erlaubt verschiedene Taktiken. Auch das Bewerfen bestimmter Ziele bringt kleine Punktmengen ein, die Aktivierung eines Score-Multiplikators kann der Auftakt für eine Aufholjagd in der Schlussphase sein.

STARKE SOLO-SPIELMODI

DIVISION 1

	TEAM	PL	WO	DR	LO	FOR	AGN
1	SUPER NASHWAN	11	11	00	00	100	007
2	FATAL JUSTICE	11	09	00	02	072	009
3	TURBO HAMMERS	11	08	00	03	059	017
4	LETHAL FORMULA	11	07	00	04	046	032
5	MEAN MACHINE	11	03	01	07	020	046
6	EXPLOSIVE LORDS	11	04	00	07	009	035
7	RAGE 2000	11	00	02	09	004	054
8	POWERHOUSE	11	00	01	10	004	114

Liga-Freuden für Aufsteiger

Speedball 2 will vor allem zu zweit gespielt werden. Muss es aber nicht: Für einsame Stunden gibt es eine Fülle an unterhaltsamen Varianten. Beim Liga-Modus beginnen wir in der unteren Spielklasse und qualifizieren uns erst durch Erreichen eines der beiden Spitzenplätze für die Top-Division. Raffiniert: Bei der Tabellenberechnung gibt's für jeweils zehn in einem Match erzielte Punkte einen Extra-Zähler. Es lohnt sich also, möglichst torreich zu gewinnen, und selbst bei Niederlagen winken damit Trostpünktchen. Im alternativen Manager-Modus können wir uns ganz auf die Personalplanung konzentrieren und den Partien einfach zugucken.

MANNSCHAFT



Tüftelnder Teamchef

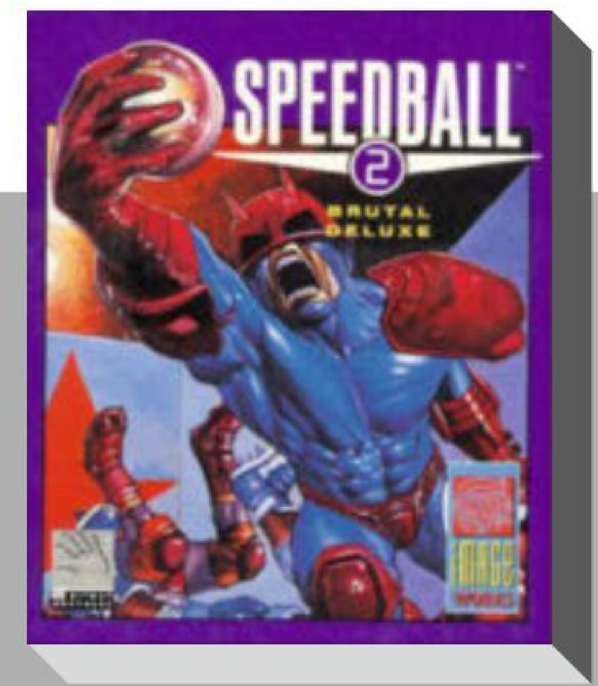
Hinter der furiosen Dauer-Grätscherei des Spielgeschehens steckt einiges an statistischem Unterbau. Jede einzelne Spielfigur verfügt über acht Attribute, von der Wurfwucht bis zur „Power“ (härtere Tacklings, um gegnerische Spieler häufiger zu verletzen). Stars sind merklich schneller als Rekruten. Zwischen den Partien werden die Werte des Personals mit besserer Ausrüstung gesteigert. Oder wir sparen ein wenig und leisten uns einen neuen Spieler auf dem Transfermarkt. Auf diese Weise verbessert der Teamchef allmählich alle neun Positionen – und da es öfters zu Verletzungen kommt, sollte man auch die Ersatzbank nicht vernachlässigen.

LIEBE ZUM DETAIL



Sinn für Humor

„Ice Cream! Ice Cream!“, lautet der internationale Erkennungsruf von *Speedball-2*-Sportlern. Die Stimme des unsichtbaren Eisverkäufers, der manchmal seine Waren anpreist, ist nur eines von zahlreichen Schmunzeldetails. Einige Teamnamen sind hinreißend, neben unserer Mannschaft „Brutal Deluxe“ gibt es zum Beispiel auch „Violent Desire“ oder die „Turbo Hammers“. Dazu passend gucken die Visagen der Spieler-Porträts so grimmig und gefährlich, dass höchste Selbstparodie-Regionen erreicht werden. Knuffig auch die Roboter-Sanitäter, die geschwind aufs Spielfeld flitzen, um einen Halbtoten abzutransportieren.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, ARCHIMEDES, ATARI ST, C64, CD32, DOS-PC, GAME BOY, GBA, NES, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, PLAYSTATION, XBOX 360
- » **PUBLISHER:** IMAGEWORKS, VIRGIN, ET AL.
- » **ENTWICKLER:** BITMAP BROTHERS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **GENRE:** ACTION-SPORTSPIEL

Was die Presse sagte …



Foto: kultboy.com

Power Play 2/91: 73%

»Das Spielfeld ist jetzt größer und erlaubt bessere Kombinationen […] Das Trainieren und Aufspüren von neuen Spielern ist ein netter Zusatz. Wer eine gute Mischung aus den Genres Action und Sport sucht, wird mit *Speedball 2* hervorragend bedient.« *(Heinrich Lenhardt)*

ASM 1/91: 11/12

»Das Scrolling ist flüssig, die Animationen der Spieler sind gut. […] Auch die Steuerung ist exakt und einfach zu handhaben, ganz so, wie man es vom Original her gewöhnt ist. *Speedball 2* ist wirklich eine Klasse für sich!« *(Hans-Joachim Amann)*

Was wir denken

Kaum ein anderes Spiel hat die Mischung aus Action und Sport so spaßig hinbekommen wie *Speedball 2*. Der Zwei-Spieler-Modus bringt heute noch jede Party in Schwung.



Lemmings

MIT GRÜNEN HAAREN STIRBT SICH'S LEICHTER



» RETRO-REVIVAL

» **PUBLISHER:** DMA DESIGN
» **ERSCHIENEN:** 1991
» **HARDWARE:** AMIGA (UND FAST ALLE ANDEREN PLATTFORMEN)

Von Darran Jones

Ich war schon immer ein großer Fan von *Lemmings*. Ich bin nicht sonderlich gut darin, aber ich liebe es, wie es kreative Wege hervorkitzelt, einen Level zu lösen. Auch wenn ich meistens den ineffizientesten benutze, bei dem nur gerade so viele der selbstmordsüchtigen Zweibeiner ins Ziel gelangen, wie es unbedingt sein müssen.

Heute besitze ich nur noch die SNES-Portierung des DMA-Design-Spiels, aber vor 30 Jahren spielte ich es natürlich auf seiner Geburtsplattform, dem Amiga. Denn mein Nachbar hatte es (und einen Amiga), und wir wechselten uns bei jedem Level ab. Dabei lauschten wir der tollen Begleitmusik, die oft auf klassischen Melodien aufbaut.

Die vielen (oder sollte ich sagen: unzähligen?) Stunden, die wir damals in die Amiga-Fassung versenkten, überzeugten mich vor einiger Zeit, mir die SNES-Fassung zuzulegen. Sie hat zwar nicht die Mausunterstützung, dank derer das Original so klasse zu steuern war, aber ansonsten kommt sie dem Original sehr nahe. Außerdem konnte ich damit die Stereo-Mod meines RGB-umgebauten Super Nintendo demonstrieren.

Egal in welcher Version: Ich halte *Lemmings* für ein geradezu prototypisches Vorzeige-Denkspiel. Ich mag vor allem, wie es zum Fehlermachen einlädt. Wer in einem normalen Denkspiel den Level verbockt, muss ihn von vorn beginnen, einen Reset ausführen oder im schlimmsten Fall warten, bis das „Game Over" auf dem Screen erscheint. Nicht so *Lemmings*: Geht hier etwas schief, macht es fast ebenso viel Spaß, den nicht mehr schaffbaren Level für möglichst viele, möglichst kreative Lemming-Tode zu missbrauchen! Oder den Gipfel der Befriedigung zu zünden, den Lemming-Genozid. Denn nach Auswahl dieses Kommandos sagten alle Lemminge noch „Oh no!", bevor sie alle miteinander in kleinen Pixelwolken explodierten.

Mein Nachbar und ich wurden immer besser darin, die Lemminge so im Level zu positionieren, dass ihre abschließende Massentötung die erstaunlichsten Kettenreaktionen hervorrief. Klar war der Level dann verloren, aber eben auf sehr spaßige Weise! Wäre „Gewalt gegen virtuelle Kreaturen" ein Straftatbestand, wäre ich damals ernsthaft in die Bredouille gekommen … *



»RETRO-REVIVAL

Turrican

GLANZVOLLE AMIGA-VERSION DES C64-KLASSIKERS



» PUBLISHER: RAINBOW ARTS
» ERSCHIENEN: 1990
» HARDWARE: AMIGA

Von Darran Jones

***Turrican* wurde zwar auf dem C64 geboren, stand aber für alles, das großartig am Amiga war. Das von Manfred Trenz geschaffene Spiel wurde von *Metroid* und einem obskuren Konami-Arcade-Titel namens *Psycho Nips Oscar* inspiriert. Jedoch hatte es genug eigene Elemente, um für sich selbst zu stehen.**

Durch die beeindruckende Technik, die unter anderem alle Co-Prozessoren des Amiga ausreizte, wirkte *Turrican* wie direkt der Spielhalle entsprungen. Das Scrolling war unfassbar geschmeidig und das Sprite-Design teils umwerfend. Auch der Soundtrack von Chris Hülsbeck war fantastisch. Factor 5 hat bei der Portierung ganze Arbeit geleistet. Und obwohl die 8-Bit-Version aus technischer Sicht noch beeindruckender ist, kann die Amiga-Fassung für sich in Anspruch nehmen, die beste zu sein.

Die wahre Schönheit von *Turrican* liegt in den riesigen Levels und dem cleveren Waffendesign. Es geht zwar im Prinzip nur darum, von links nach rechts zu rennen. Ein jeder Abschnitt ist jedoch so geschickt gestaltet, dass man jede noch so kleine Ecke untersuchen will. Überall finden sich Geheimnisse, es gibt Belohnungen an den seltsamsten Plätzen. Genauso gut wie die Erkundung sind die Kämpfe. Eine große Menge an Power-ups warten auf uns, außerdem dürfen wir uns wie Samus Aran aus *Metroid* zu einer Kugel zusammenrollen und Bomben abwerfen. Ebenfalls ein cooles Element ist, dass ihr durch Gedrückthalten des Feuerknopfs einen enorm starken Laser einsetzt. Diese Zweitwaffe ist extrem nützlich und macht sogar mit den beeindruckend großen Bossen kurzen Prozess.

All diese Elemente fügen sich zu einem einzigartigtige Erlebnis zusammen. *Turrican* hat bewiesen, dass auf dem Amiga Arcade-ähnliche Spiele uneingeschränkt möglich waren, die sich vor den rivalisierenden Konsolen nicht zu verstecken brauchten! *



Die Siedler

FRIEDENSSCHLUSS MIT DEM AMIGA



» **ENTWICKLER:** BLUE BYTE
» **ERSCHIENEN:** 1993
» **HARDWARE:** AMIGA (SPÄTER AUCH PC)

Von Mick Schnelle

» RETRO-REVIVAL

Achtung! Achtung! Mick Schnelle verrät hier ein über 25 Jahre bestens gehütetes Geheimnis. Erfahren Sie die Wahrheit darüber, warum er seinerzeit doch noch mit dem Amiga seinen Frieden schloss.

Der Name deutet es schon an: So ein „Sonderheft" ist immer eine besondere Sache, die mit etwas Besonderem veredelt werden sollte. Doch genug der Wortwiederholungen, gehen wir in medias res. Hier mein besonderes Geheimnis: Meine allererste Stelle als Redakteur war im Joker Verlag, wo ich nicht nur für den *PC Joker* und das Konsolenheft *Megablast* verantwortlich sein sollte, sondern auch für den *Amiga Joker*. Wie? Das ist gar kein Geheimnis? Natürlich nicht! Aber das hier: Meine Bitte an den Verlagschef und Chefredakteur Michael Labiner lautete, dass ich mit dem Amiga, wenn irgendwie möglich, nichts zu tun haben wollte.

Zu meinem Erstaunen hatte er kein Problem damit: „Sie werden auch so genug zu tun haben", sagte er mit einem wissenden Grinsen. Und so verbrachte ich meine Zeit mit Tests von PC-Spielen und allem, was die Konsolenwelt zu bieten hatte. Und ja, wenn Not am Mann war, dann testete ich auch mal was auf dem Amiga. Ich hatte den drolligen Heimcomputer nie selbst besessen, ich empfand schlicht gar nichts für ihn.

Doch dann kam *Die Siedler*. Ich weiß noch genau, wie ich die kleinen Kerle über den Bildschirm eines Kollegen wuseln sah. Der fluchte dabei laut über die etwas fummelige Steuerung, spielte aber trotzdem eine Stunde nach der anderen immer weiter, selbst als er schon längst die Zeit, die er für einen guten Test brauchte, überschritten hatte.

Ich war vom allerersten Augenblick an fasziniert und blieb bis lange nach Dienstschluss in der Redaktion, als der Kollege nach Hause gegangen war, um es zu spielen. Irgendwann war es dann so weit: Ich lieh mir einen Amiga samt Monitor übers Wochenende aus und verbrachte die komplette Zeit von Freitagabend bis sehr früh am Montagmorgen mit den Wuselsiedlern. Ich habe sogar bei Blue Byte angerufen und gefragt, ob und wann mit einer PC-Version zu rechnen sei. Und weil mir das viel zu lange dauerte, überlegte ich mir ernsthaft, mir einen Amiga zu kaufen. Nur für dieses eine Spiel!

Meinen Kollegen verschwieg ich das. Denn die PC-Fans in der Redaktion hätten mich zum „Verräter" abgestempelt, die Amiganer mich mit einem „Wir haben's ja schon immer gewusst" ausgelacht. Ich siedelte und siedelte. Wobei es mir aus heutiger Sicht ein völliges Rätsel ist, wie ich mit der fummeligen Steuerung, vor allem beim Wegebau, klargekommen bin. Und dann diese Amiga-Nickeligkeiten, wie etwa das Fensterschließen mit Klick oben links! Irgendwann holte die Realität mich aber wieder ein, die liegen gebliebene Arbeit häufte sich. So fand ich in meine gewohnte Welt zurück – ohne Amiga und bauwütige Digihelden.

Später wechselte ich dann zur PC-Fassung, und spätestens mit dem 1996 erschienenen *Siedler 2*, das spielerisch wie steuerungstechnisch deutlich ausgereifter ist, war es um mich geschehen. Ich siedelte Tag für Tag, Woche für Woche – und das, dank der Nachfolger, bis zum heutigen Tag.

Das *Siedler*-Original habe ich für diesen Artikel auf einem extra geliehenen Amiga neu gespielt. Von seinem Reiz hat es nichts verloren. Und der Amiga hat in meinen Augen damit seine Daseinsberechtigung erhalten. Nicht auszudenken, wenn *Siedler*-Entwickler Volker Wertich nicht im elterlichen Eigenheimkeller mit seinen Amiga rumgefrickelt hätte. Wer's selbst mal erleben will, sollte sich die aktuell erschienene *History Edition* mit alles Siedlerteilen gönnen. Die gibt es allerdings nur für den PC. *





It Came from the Desert

KLEINSTADT IN ANGST! RETTUNG NAHT!



» HERSTELLER: CINEMAWARE
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: AMIGA

Von Darran Jones

Eine der schönsten Erfahrungen nach dem Kauf eines Computers: Nach dem Start des neuesten Spiels zu wissen, dass es auf dem Vorgängergerät niemals machbar gewesen wäre. Das Spiel, das mich auf dem Amiga 500 wohl am meisten beeindruckt hat, war *It Came from the Desert* von Cinemaware.

Vorher hatte ich einen CPC 464 gehabt, doch so sehr ich diese Kiste geliebt habe, sah sie doch zunehmend schlecht aus im Vergleich zu den Amigas meiner Freunde und Spielen wie *Shadow of the Beast*, *Batman the Movie* und eben den Cinemaware-Titeln. Der Name war bei Letzteren Programm: Grafisch aufwendig und spielerisch abwechslungsreich (wenngleich nicht superkomplex), sollten sie quasi Kinofilme zum Mitspielen darstellen. Und das gelang insbesondere *It Came from the Desert* vorbildlich!

Das Spiel persifliert auf respektvolle Weise typische Horrorfilme der ausgehenden Schwarz-Weiß-Ära, wo ständig irgendwelche Riesenbienen, Riesenameisen oder sonstige Monstren unschuldige Menschen attackierten. Wie praktisch alle Cinemaware-Spiele besteht es aus unterschiedlichen Teilen. Man kann allein schon viel Zeit damit verbringen, in der bedrohten Stadt Lizard Breath mit den leicht abgedrehten Bewohnern zu sprechen. Gleichzeitig war es klar storybasiert, was ich von den CPC-Spielen so nicht kannte. Und dann die ganzen Minispiele, von den klischeehaften „Wer weicht zuerst aus"-Duellen mit entgegenkommenden Autos über Messerstechereien bis hin zum Einsatz eines Feuerlöschers. Aber der Höhepunkt waren natürlich die Egosicht-Schießereien „ich gegen die Riesenameise", wann immer wieder eines der Monster auftauchte.

Die 8-Bit-Computer hätten wohl mit jedem einzelnen der Teile schon ihre liebe Not gehabt. Aber das Gesamtwerk *It Came from the Desert* war wirklich nur auf 16-Bit möglich. *

Stunt Car Racer

UNGLAUBLICHE 3D-PERFORMANCE

So beeindruckend ich es fand, mit *Stunt Car Racer* auf meinem C64 echte Polygon-3D-Grafik zu erleben, so langsam und ruckelig lief das Spiel. Wenn ich nach links steuerte, baute sich mühsam das nächste Einzelbild auf und zeigte mir, dass ich zu spät reagiert hatte und eigentlich schon dabei war, rechts von der hochgelegten Strecke zu rutschen.

Ganz anders auf dem Amiga: Die überlegene 16-Bit-Power dieser Zukunftsmaschine (wir reden vom Jahr 1989) machte aus Geoff Crammonds *Stunt Car Racer* das Spiel, als das es gedacht war: eine Mischung aus Rennen und waghalsigen Sprüngen auf architektonisch in der echten Welt schwer vorstellbaren Kursen.

Ich weiß noch, wie ich mich fragte, ob es solche Hochbahn-Rennen in den USA vielleicht wirklich gab (dort hieß das Programm übrigens *Stunt Track Racer*) – meine 2021er-Kurz-Recherche sagt: nein. Und ich erinnere mich, dass *Stunt Car Racer* der letzte Sargnagel in meiner abkühlenden C64-Begeisterung war: Seit über einem Jahr koexistierten C64 und Amiga in meinem Kinderzimmer und teilten sich den engen Platz. Doch nun war es Zeit für den Brotkasten, auf eine Kommode verbannt und nur noch sehr sporadisch reaktiviert zu werden: Die Zukunft war dem alten Rechenknecht sprichwörtlich davongefahren.

Das Spiel ist auch auf Amiga schlecht gealtert, aber für die damalige Zeit war es technisch brillant. Der Tempoeindruck wurden durch die abwechselnden Farben der Streckenränder unterstrichen – wobei es selbst auf dem Amiga kaum mehr als 15 Bilder pro Sekunde gewesen sein dürften. Vor allem war und ist *Stunt Car Racer* sehr fordernd: Das Streckendesign verlangt einem alles ab, denn wer nur Gas gibt und nicht präzise lenkt, fällt sofort seitlich runter, doch wer nicht rechtzeitig beschleunigt, schafft den nächsten Sprung oder Looping nicht.



» HERSTELLER: MICROSTYLE (MICROPROSE)
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: AMIGA

Von Jörg Langer

Dann gibt es noch die starken Computergegner, die mir heute unbesiegbar vorkommen – seltsamerweise kann ich mich nicht daran erinnern, jemals den Nullmodem-Modus für Zweispieler-Duelle genutzt zu haben, den es auf Amiga gab. Vor allem aber war die Simulationsliebe von Geoff Crammond schon deutlich zu sehen, etwa bei den Dämpfern des eigenen Wagens oder seinem Kurvenverhalten. Als Nächstes schuf Crammond dann sein Großwerk *Formula One Grand Prix*. Doch mir ist *Stunt Car Racer* besser in Erinnerung geblieben. *



Uridium 2

Seit 1987 sammelte Andrew Braybrook Ideen für den Nachfolger seines C64-Klassikers *Uridium* – erschienen ist er erst 1993 für Amiga. **Retro Gamer** sprach mit Andrew über Teil 2 der SF-Ballerei.

Ende der 80er Jahre sank der Stern des Atari ST. Viele Hersteller entwickelten nun auf dem Amiga, so auch Graftgold. Der erste Titel nach diesem Schwenk war der erfolgreiche Plattformer *Fire And Ice*. Dessen Schöpfer Andrew Braybrook verrät uns, dass er dabei schon Hintergedanken hatte: „Wir hatten gerade begonnen, mit Renegade zusammenzuarbeiten, und wollten als Erstes einen Plattformer entwickeln."

Andrew weiter: „Damit eigneten wir uns aber auch Know-how zur neuen Hardware an, um *Uridium 2* zu entwickeln." Denn der Nachfolger des C64-Shooters stellte mit schnellem Scrolling hohe Anforderungen. *Uridium 2* sollte sich nahe am ersten Teil von 1986 halten, aber auch Einflüsse zeitgemäßer Shoot-em-ups aufnehmen. Andrew erzählt uns: „Ich wollte *Uridium* in die 16-Bit-Welt bringen und war froh, dass ich die Story des Originals übernehmen konnte. Aber Arcade- und Computerspiele hatten sich weiterentwickelt, dem mussten wir Rechnung tragen. Ohne Power-ups konnte man damals keinen Shooter mehr veröffentlichen. Auch Sprachausgabe während des Spiels war ein Muss." Und natürlich war auch die Grafik zu modernisieren, sollte gleichzeitig aber den Charme des Originals erhalten.

Das wichtigste Element von *Uridium* war die rasante Geschwindigkeit bei guter Manövrierbarkeit gewesen. Letztere wollte Andrew in Teil 2 noch verbessern: „Die Steuerung war anfangs ein exaktes Abbild aus dem Erstling. Am Ende haben wir die Beschleunigung dann doch etwas gedrosselt, damit man auch beim vertikalen Fliegen und den komplexeren Dreadnoughts am Ende die Kontrolle behält."

Die Dreadnought-Carrier in *Uridium 2* leisten deutlich mehr Widerstand als die Trägerraumschiffe des Vorgängers. Entsprechend wurde auch die Feuerkraft des Manta angeglichen, erklärt Andrew: „Dass wir die Dreadnoughts größer machen konnten, hat die gesamte Spielmechanik beeinflusst, spätestens wenn vertikales Scrolling dazukommt. Wir wollten den Spieler aber nicht mit Gegnern und Bomben zumüllen, sondern haben lieber die Power-ups limitiert." Mehr als eine Zusatzwaffe gleichzeitig gibt es nicht, aber sie sind dennoch essenziell, um die Anlagen der Dreadnoughts schnell zu zerstören. Extrawaffen wie Bomben oder Lenkraketen hat Andrew aus dem Arcade-Klassiker *Slapshot* übernommen.

Die Evolution der Dreadnoughts ging in erster Linie auf die Grafiker im Team zurück. Andrew erinnert sich: „Die Grafiker haben sich die Bodenwaffen der Dreadnoughts ausgedacht. Die fiesen weißen Laser des vierten Dreadnoughts habt ihr Steve Rushbrook zu verdanken!" Im Lauf der Entwicklung bemerkten Andrew und Kollegen dann, dass der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt war. Die Lösung? „Aus dem ursprünglich ersten Dreadnought machten wir die Nummer 2, dann bastelten wir noch einen einfacheren für den ersten Level."

Ein Gimmick, das sich Andrew für das Sequel einfallen ließ, waren die „Victory Points". Wenn man die richtigen Ziele zerstörte, konnte man so die Levels schneller beenden: „Die Vic-



» [Amiga] Im Abspann landet das Manta-Schiff in einer futuristischen Metropole.



» [Amiga] Der letzte Dreadnought Catalact erfordert viel Geschick und klugen Power-up-Einsatz.



» [Amiga] Wer den Reaktor im Zwischenlevel zerstört, erntet Power-ups.

» Ich wollte *Uridium* in die 16-Bit-Welt bringen. « ANDREW BRAYBROOK

tory Points halfen einfach, das Spiel etwas zu beschleunigen. Wenn es verschiedene Wege zum Ziel gibt, bringt man die Spieler zum Nachdenken: Eine kleine Abkürzung ist immer eine schöne Belohnung."

Auch die Wingman-Option war eine originelle Neuerung. In Ermangelung eines echten Mehrspielermodus holte man sich so Unterstützung durch ein zweites Manta-Schiff, das dem eigenen mit leichter Verzögerung folgte, und zwar entweder automatisch (für Solospieler) oder – mit sehr eingeschränkten Kontrollmöglichkeiten – für einen zweiten Spieler. Das war aber kein vollwertiger Zweispieler-Modus: „Zwei Spieler hätten bei dem schnellen Scrolling einfach nicht funktioniert.", erklärt Andrew den Kompromiss. „So konnte der zweite Spieler sich nur aufs Schießen konzentrieren."

Um *Uridium 2* zugänglicher zu machen, ließen sich die Entwickler am Ende auch noch ein Radarsystem einfallen: „Während der Feuergefechte war es schwer, das Radar im Blick zu halten, es war eher als Warnsystem gedacht. Wir haben dann noch Störsender eingeführt, die das Radar stören. Das sollte ein Anreiz sein, sich mehr auf Bodenziele zu konzentrieren."



» [Amiga] Mit der Luft-Boden-Waffe sind Geschütztürme leicht zu besiegen.

Neben der Spielmechanik wurde auch viel an den Zwischenlevels gearbeitet, in denen der Spieler den jeweiligen Dreadnought zerstören muss. „Ich wollte etwas Anspruchsvolleres als den Reaktionstest aus dem ersten Teil", verrät Andrew. „Die erste Idee war, den Piloten in Vogelperspektive zum Reaktor steuern zu müssen. Aber das wäre viel zu aufwendig gewesen. Wir haben es dann bei einem einzelnen Reaktorraum belassen. Grafiker Steve Rushbrook hat mir aber immer noch nicht verziehen, dass ich ihn dazu überredet habe, den Reaktor in 64 Frames rotieren zu lassen", lacht er.

Als *Uridium 2* langsam in die Testphase kam, beschwerte sich Publisher Renegade bei Andrew über den aus seiner Sicht immer noch zu hohen Schwierigkeitsgrad. „Sie haben das Spiel getestet und hatten Probleme mit dem Tempo und ständigen Karambolagen. Ich glaube ja, dass sie einfach nur zu hemmungslos aufs Gas gedrückt haben!", schmunzelt er. „Das Problem war wohl, dass der erste Level zu einfach war und man dadurch nicht kapierte, dass Vollgas bei *Uridium 2* die falsche Strategie ist."

Im Herbst 1993 war das Spiel schließlich fertig und wurde mit hervorragenden Kritiken überschüttet. Sehr zur Freude von Andrew, der aber gleichzeitig mit den schleppenden Verkäufen haderte: „Ich weiß bis heute nicht, wieso der kommerzielle Erfolg ausblieb. Ich habe alles, was ging, in das Spiel gesteckt!" Es gab auch mehrere Spezialversionen, beispielsweise für den A1200. Auch der Amiga CD32 sollte bedacht werden, aber diese Version wurde nie fertiggestellt.

Andrew ist mit *Uridium 2* sehr zufrieden: „Es gibt nicht viel, was ich im Nachhinein daran ändern würde. Es ist alles drin, was wir uns vorgenommen hatten. Nur eines stört mich, der Schwierigkeitsgrad ist am Anfang zu gering und am Ende doch sehr hoch." *

Herzlichen Dank an Andrew Braybrook (Twitter: @UridiumAuthor)

STARKE 16-BIT-SEQUELS

Weitere Amiga-Nachfolger von 8-Bit-Klassikern.

PARADROID 90

1990



■ Wenngleich es ein Remake von Andrews Kultspiel ist und kein echter Nachfolger, glänzt *Paradroid 90* mit toller SF-Grafik und treibendem Sound. Da es für den Atari ST entwickelt wurde, wird nur vertikal gescrollt. Dennoch überträgt es die Mischung aus Taktik und Action hervorragend auf 16-Bit.

SWITCHBLADE II

1991



■ *Switchblade* hatte sich auf dem Amiga nicht wirklich wie ein 16-Bit-Spiel angefühlt, was wahrscheinlich an der parallelen Veröffentlichung für 8-Bit-Computer lag. Der Nachfolger protzt mit großen Sprites, Filmszenen und einer größeren Spielwelt.

NEBULUS 2

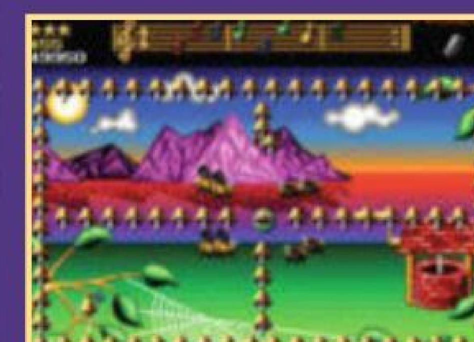
1991



■ Bei *Nebulus 2* dreht sich im wahrsten Sinne des Wortes alles um rotierende Türme, wie schon beim Vorgänger. Die Hauptfigur Pogo hat aber neue Power-ups. Außerdem muss er verrückte Aufgaben meistern – etwa auf einem Dodo reitend fliegenden Steinen ausweichen.

WIZKID

1992



■ *Wizkid* nimmt zwar die Handlung des berühmten Vorgängers *Wizball* auf, verwendet aber ein völlig anderes Spielprinzip. Wen das nicht abschreckt, der wird von verrückten Herausforderungen überrascht. So bewirft man Gegnerscharen mit Gegenständen oder spielt Scrabble.

TURRICAN III

1993



■ *Turrican III*, der Nachfolger von Manfred Trenz' legendären beiden Plattform-Shootern, wurde gelegentlich als „Konsolenspiel" belächelt. Doch es behielt das schwerkraftverleugnende Spielgefühl, das reichhaltige Waffenarsenal und die gigantischen Endgegner bei, die die Serie ausmachen.

HOMECOMPUTER-KLASSIKER

Rocket Ranger

ACTION-FILM ZUM SELBERSPIELEN

» PUBLISHER: CINEMAWARE
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: AMIGA

Stillgestanden, Rocket Ranger! Deine Mission lautet, den entführten Dr. Barnstorf und seine Tochter Jane aus einem Zeppelin zu retten, der über den Atlantik fliegt. Die Nazis wollen sein Wissen zur Produktion von Lunarium-Bomben nutzen. Diese senken den IQ aller erwachsenen Männer im Explosionsradius um etwa 30 Punkte. Amerikaner verdummen – das geht gar nicht, also schnall dein Jetpack um!

Cinemaware war auf grafisch aufwendige, spielerisch wechselhafte 16-Bit-Genre-Mixes abonniert. Um in *Rocket Ranger* virtuell abzuheben zu können, müsst ihr mit einer realen Codescheibe zunächst die Menge an benötigtem Treibstoff herausfinden – ein kreativer Kopierschutz! Während der Himmel um das Luftschiff herum unter konstantem deutschem Luftabwehrfeuer steht, muss unser Held mit seiner Radium-Pistole die Geschosse abwehren und nah genug an die Flak-Kanoniere kommen. Seid aber vorsichtig, denn wenn ihr den Zeppelin trefft, gibt es eine große Explosion und zwei Fallschirme treiben zu einem U-Boot hinab, mit welchem die Nazis flüchten. *



BIOGRAFIE

Durch das gekonnt erzeugte Gefühl, Held eines klassischen 50-Jahre-Comics oder -Films zu sein, ist *Rocket Ranger* bis heute eines der erinnerungswürdigsten Spiele von Cinemaware. Die alternative Version des Zweiten Weltkriegs ist ein angenehm abgedrehtes Szenario. Die Arcade-Abschnitte, bei denen ihr die bösen Faschisten mit eurem futuristischen Jetpack nebst Laserpistole bekämpft, werden von Echtzeitstrategie-Segmenten abgelöst. Versagt ihr, übernehmen die Nazis das Weiße Haus. Etwas, das in der realen Welt wohl nicht passieren wird. Wir sprechen ja nicht vom Kapitol …

KLASSISCHE *ROCKET-RANGER*-MOMENTE

Auf und davon



Überhaupt abzuheben ist die erste Herausforderung. Ihr müsst dazu eure Tastendrücke perfekt mit den Laufschritten eures Helden abstimmen. Wir würden euch dazu raten, nicht zu viel Benzin zu tanken, das macht euch schwer und ihr benötigt viel zu viel Zeit, überhaupt vom Boden wegzukommen. Diesen Vorteil wollt ihr den Nazis doch nicht geben, oder?

Nazis verprügeln



Während ihr die geheimen Raketenlabore rund um den Globus entdeckt und infiltriert, werdet ihr irgendwann auf diesen Soldaten treffen. Der arme Tropf ist noch nicht einmal bewaffnet und muss trotzdem als einzige Wache herhalten. Ihr bekämpft ihn in einem sehr spaßigen Minispiel, das nicht von ungefähr an den Klassiker *Punch-Out!!* erinnert.

Rumble in the Jungle



Warum die Nazis ihre geheimen Lunarium-Fabriken in alten Tempeln in Südamerika errichten, wird wohl das Geheimnis von Cinemaware bleiben. Wir tippen auf das warme Wetter im Kontrast zum oft regnerisch-kalten Deutschland. Jedenfalls bekommt ihr in den Fabriken den Sprit für euer Jetpack. Blöd nur, dass die Basen gespickt mit Maschinengewehren sind. Am besten entsendet ihr also im Echtzeitstrategie-Part eure Agenten, damit sie für euch Benzin besorgen.

Ticket zum Mond



Der Name der Lunarium-Ressource deutet bereits an, dass sie vom Mond kommt. Um dorthin und damit zum Finale zu gelangen, müsst ihr ein schickes rotes Raumschiff konstruieren. Auf dem Erdtrabanten offenbart sich euch dann Schreckliches: Die Nazis haben zahlreiche amerikanische Frauen entführt, die in den Lunarium-Minen schuften sollen. Nur der Rocket Ranger kann sie retten!

VORSCHAU

Retro Gamer 4/2021 erscheint am 12.8.2021

R-TYPE

Es ist vielleicht das Vorzeige-Shoot-em-up überhaupt: Schnell und schwer, grafisch gewaltig, tolles Extrawaffen-System, riesige Bosse. Wir lassen den Baller-Klassiker auferstehen!

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, ODER EIN EINZELHEFT BESTELLEN UNTER: **shop.heise.de**

CIVILIZATION II

Auch wenn „Sid Meier's" draufstand, war der Nachfolger zu dessen epochalem Strategiewerk doch zum großen Teil Jeff Briggs zu verdanken. Der machte *Civilization 2* noch ausgereifter und besser.

Nicht zum ersten Mal berichten wir in Retro Gamer über *Impossible Mission*. Aber wir haben neue Infos für euch, und außerdem heißt es bekanntlich: „Stay a while. Stay forever."

IMPOSSIBLE MISSION

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
redaktion@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel
Stephan Freundorfer, Michael Hengst,
Jörg Langer, Heinrich Lenhardt

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH,
Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany.
Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





Copyright © 2021 Future Publishing Limited
www.futureplc.com


80
PLUS®
GOLD

LC-POWER™
1000 W
SUPER SILENT MODULAR SERIES
LC1000M V2.31

Erlebe das goldene Zeitalter des vollmodularen Gamings!
Unsere neue Super Silent Modular Serie bietet dir:
- 80 PLUS® GOLD-Zertifizierung
- hohe Effizienz bis zu 90%
- vollmodulares Kabelmanagement mit Flachbandkabeln und umfangreichen Anschlussmöglichkeiten
- bis zu 8x PCI-Express 6+2-Pin
- DC-to-DC-Technologie
- Full Range: 110 - 240 V
- erhältlich mit: 550 W, 650 W, 750 W, 850 W & 1000 W
LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:
Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch